

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
97
二次元狂热
限月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
bibia作品
4GB DVD光盘
1 舰娘冬季限定 圣诞立绘卡10张
兽耳萌娘，咱就是贤狼赫萝
专访半次元人气coser 爪琊
"Make Doujin Great Again!"
专访En-Sof同人社团
神主又喝高开始吃书？
时钟为何而停——关于咲夜"新"设定的种种
非神即雷的戏画献上BALDR系列新章
以心为眼，鏖战虚实之间——Baldr heart
陆航技术哪家强？深海基地妖精忙
征战大洋的陆上海鹫——基地航空队（中）
2 少女与战车 主题年历册
4 魔法少女育成计划 眠眠纸模
还记得在幼年时期，爱不释手听不厌倦的那些童话故事么？
物语的创造者，同人乐团 Mamyukka 总览
JOJO我不做人啦！
3 天朝原创同人海报x2 『吹响！上低音号』海报x1 『少女编号』海报x1
欢迎来到男子汉的世界
——荒木飞吕彦和他的 GOLDEN GENERATION
你的名字？不，是你的绳子。衡量诚哥成长的准绳
八月一个晴朗的早晨，遇到百分之百的新海诚
——『你的名字』与二十年来的新海诚

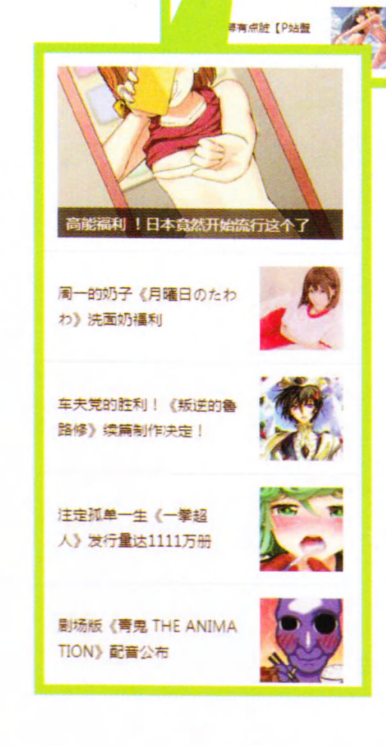
“二次元狂热”
微信公众号

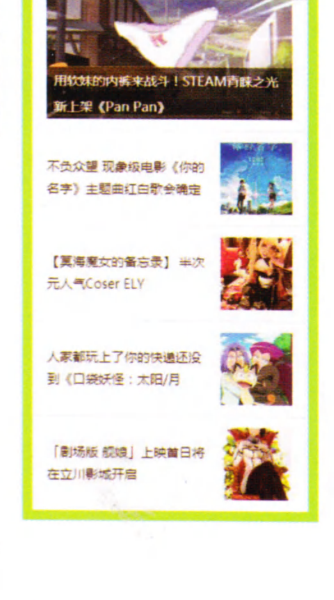
周边抽奖　考据党文章

新闻速递　壁纸视频音乐推荐









一个属于真正二次元御宅的公众号，让你了解更深层次的二次元文化，我们将每日发布关于二次元的情报信息，也会定期举办抽奖小活动，想要与河蟹子近距离接触吗？快来关注我们吧

二次元狂热



本期封面作者：bibia
本期封底作者：咦嘻嘻

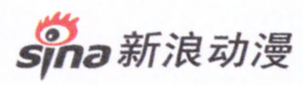
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、Haru
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
　　　2dmacg@sina.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～





首席网络合作媒体

合作同人社团







*标◎的内容收录在光盘中
请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1、填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟~）
2、登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言
3、进入官网论坛 http://2dmacg.com 发帖



单身狗还是人生赢家的读者朋友们，大家去看『你的名字』了吗？不管怎样，诚哥这次还是……哦咯，差点剧透了呢~虽然看完本期特辑也会被透就是了233。为了等『你的名字』上映写特辑，本期硬是顶着压力延后到开播之后才截稿，希望各位读者们能够理解~

又及，诚挚招募愿意来志愿校对的读者啊！（河蟹子在尴尬的视线中跳起了古老的增员操）



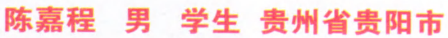
98封面作者：Jessica 出自 亿万年的星光（蓝天使制作组出品）
98封底作者：Ladomu、墨者 Inkian 亿万年的星光（蓝天使制作组出品）

[寄语选登]

何琪文 男 学生 浙江省

第一次写这种回复呢，随便说些什么真的好么？

2DM真的很好，虽然我入坑时间还不长，然而已经深陷其中（嘿嘿），浅色回忆前辈的文章写的真是太好了！又文艺又在理，可是这期居然没看到 %>_<%，还有如月千华前辈的文章也好有教育意义！感觉这一期负责的人突然就变多了，难道是错觉吗？希望自己以后有能力和时间给自己喜欢的作品投稿 ~¥(≧▽≦)/~！！正在努力的说（～o～)Y。新加入的FGO的介绍真的很实用，不过本期关于大公的角色介绍似乎出错了哦，用的是上期的鬼舅来着，五星只有大公的非酋在此小小的为大公报个不平啦！（大公："为什么要抢我版面！（╯﹏╰）"）


：已经将您的回函抄送给作者大大了~因为我们的失误，让大公的存在感又弱了一分……

WS 战阁撒娇女帝 女 学生

很赞，很喜欢。每次都会买

好羞涩（#▽#）

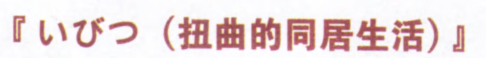
：就（❤ ´ 艸 ` ❤）我收下你的告白~

陈嘉程 男 学生 贵州省贵阳市

加油，我永远支持你。终有一天，我一定会去日本的秋叶原，买一大堆手办

：这一期真的收到好多来自读者大人们的深情告白啊~对于带手办回家，除了一个大的旅行箱以外，多在一番赏抽些毛巾来做缓冲物也是很重要的哦。

[编辑部安利屋]





『いびつ（扭曲的同居生活）』

作者：岡田和人

这期为大家介绍一款非常治郁的作品『扭曲的同居生活』讲述在情趣店打工为生患有重度恋物癖与社交困难症的柿口启吾，与父母离异性格怪异的抖S少女高中生森高圆诡扭曲的同居生活的故事。

就如同名字一样作品中充斥了许多扭曲的感情，有一天女主在乘坐电车遭遇了男主的性骚扰，于是将男主送进了公安局，后为了报复在警署卫生拍下男主的不雅照，随后与已经离婚的母亲发生争执决定离家出走。柿口在小圆的威逼利诱同意小圆住进家中。就这样阴差阳错的两个人开始了同居。

作品中充斥着大量的擦边球镜头，不过如果光是看开头真是会让人联想到里番的节奏，可是本作却又在讲述了一个纯洁的不能再纯洁的爱情故事。看的时候总感觉有一种压抑的情感，外加高能的结局十足是一部虐心的治郁作品。喜欢受虐的朋友们可以去看看。


文句

麋小鹿，高二，河北邢台

作为一名不过追了半年的萌新，首先向向2DM的各位小编致以崇高的敬意...

这可不是开玩笑，这么好的书一个月一本真的是要把小编们都累坏了啊，是不是每天都在办公室加班加点的熬夜呢...真是辛苦了啊

总感觉自己老了，越来越对看番失去欲望了...上次看学生会长八分钟就点了关闭...向那些每个季度都能追几部分的人们致敬

超级喜欢这本书，虽然在班里看总有些不好意思呢（笑）（被老师逮到过）...希望越办越好...停刊什么的是在开玩笑？？

：本季新番方面确实开始暴露出种种问题，不过相信网络放送和泡面番还是有潜力拯救业界的！
至于立死旗这个问题，的确天朝二次元业界总是受到各种各样的压力与冲击，但是现在可以说二次元产业的发展已经是不可抑制的现实了。不管怎样，编辑部全体还是会以120%的热情与精力给各位读者带来每月一新的二次元狂热～

知行

这是一份严肃（才不）的投诉（「·ω·)「嘿。在我的细细研读下，我惊喜地发现96期的fgo出了bug～（￣▽￣～)~编辑十分用心地把鬼叔的介绍用在了大公身上，果然是因为大公不给太太的报应么……不过作为一名读者，在与编辑sama一番谈笑风生（tousu）后，勉为其难地原谅了你们（｡･ω･｡）ﾉ♡不过也希望以后二次元狂热能更细心一点，不然要是把尼禄的简介放到了凯撒身上那就好玩了……简直是集天下之滑稽有木有（｡ò ∀ ó｡）最后希望贵社能够越做越好，杂志质量越来越高（｡･ω･｡）ﾉ♡

：河蟹子已经将涉事编辑柴刀掉了……这次实在是毫无颜面OTL只能说感谢读者大人不离不弃……今后将以编校质量作为重点。





张敏 男 浙江台州

正式开学一个月后我想说可以让我回高三休息会吗？而且求不要喂我狗粮了！！

：啊嘞嘞～好好享受玫瑰色的学生生活嘛少年～你的青春才开始，比如和河蟹子缔结契约成为马猴烧酒就再也不怕狗粮了之类的（跑～）

[更正说明]

96期FGO版块
弗拉德三世 Vlad III【关于角色】段落文字应为：

罗马尼亚的国王与大英雄，穿刺公，一本小说『德古拉』让其举世闻名，成为"吸血鬼"的代名词。在西欧多将他描述成恐怖的化身，但在东欧的记载里大公的形象则比较正面。『Fate/Apocrypha』里作为Lancer被召唤于黑色一方，设定集『Fate/Apocrypha material』里有提过Berserker版本，结果FGO里就真以Berserker的职阶被召唤出来了，但主线第一章里标记为"狂化Lancer"。『Fate/Apocrypha』时非常忌讳自己被称为吸血鬼一事，为了消除这个传说的影响而参加的圣杯大战。没想到在FGO里反而变成了接受被称为吸血鬼的自己这样的一个状态。而且"狂化"明明是EX等级，却能正常地交流对话。

『Fate/EXTRA』里也有一位穿刺公，但人设完全不一样，身着沾满鲜血的甲胄，展现的是弗拉德三世的"狂信、爱妻"一面，同样在FGO里登场，届时再详细阐述。值得一提的是，两位大公确实是同一人。

在万圣节活动第一期中曾披露自己擅长刺绣，有着让人意外的纤细一面，而且跟玉藻猫一起制作了伊丽莎白万圣节用的各种道具，真是心灵手巧呢。根据史实，大概是被软禁的那12年里闲来无事练就的好手艺吧。

宅收藏





『魔卡少女樱』木之本樱 OP 造型手办

出品：takaratomy　价格：14800 日元

Clamp 大婶原作，人气万年不跌的『魔卡少女樱』在动画漫画均完结十几年后的近日公布了一个重大消息：改编自官方续作『魔卡少女樱 Clear Card』的新动画将于 20 周年纪念的 2018 年开播！虽然还有 1 年时间，但消息一出真的让老一批阿宅们泪流满面，好像又有了活下去的动力。同时公布的还有这款造型出自"小樱牌"篇 OP2 的小樱新款手办发售，，再度立体还原了令人怀念又熟悉的萝莉年纪的小樱，简直新动画开播前的定心药。手办预计于 2017 年 4 月发售。



舞狮版初音黏土

出品：GoodSmile　价格：4167 日元

我大 Miku 千变万化，好笑社的黏土靠她吃一辈子都没问题。这个新款的 Miku 黏土以中国的舞狮为印象设计，红彤彤的中华风装束充满了喜庆的感觉，果然 Miku 穿什么都可爱，Miku 身边陪着的小狮子也超萌，而且眉毛可动，可以做出不同表情。此外最好玩的是狮子的头部可以拆下来作为帽子戴在 Miku 头上，甚是可爱。手办 2016 年 12 月发售，Miku 黏土已经那么多不差这一个，欲购从速。



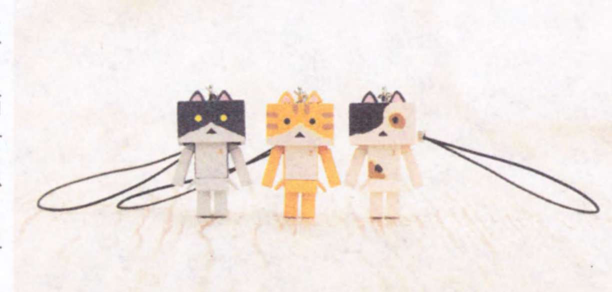




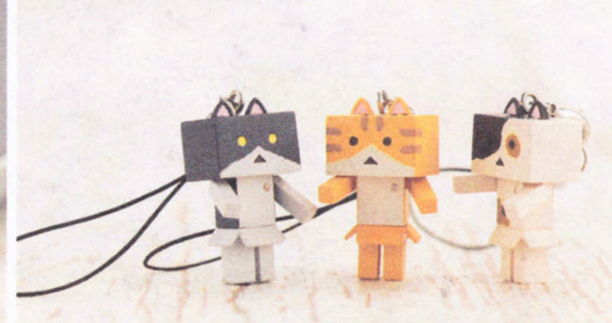
喵阿楞精巧小挂件

出品：寿屋　价格：880 日元

出自『四叶妹妹』中的纸箱人阿楞的周边在 11 区人气堪比轻松熊等吉祥物，年年出新每每卖空。由阿楞的衍生产物“猫咪阿楞”改编的动画『喵阿楞』也在 10 月新番中热播，真是连原作者四叶妹妹都没有的待遇……这套喵阿楞的挂件个头虽然只有 3cm 但造型精致，手脚还可动非常可爱，全套有小黑小黄小花三种，附带耳机塞用来做手机链再合适不过。预定 2017 年 4 月发售。





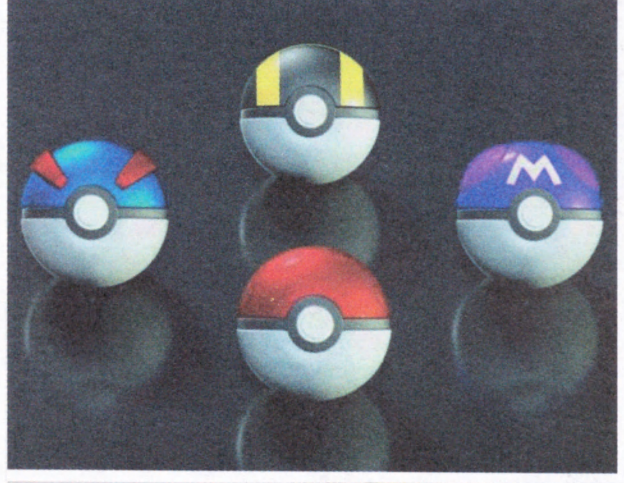




『精灵宝可梦』精灵球食玩

出品：BANDAI　价格：540 日元

自从『精灵宝可梦 日月』发售以来，大批口袋迷将所有空闲时间都献给了它。毕竟这是第一次拥有“官方简体中文版”的口袋妖怪游戏，想必在国内热度会比从前高不少。BANDAI 最新推出了游戏中精灵球的良心食玩，个头不算小，可以打开而且有球的内部结构，竟然只要 500 多日元。一套有精灵球、超级球、高级球和大师球四种。不说了快去抓小精灵咯！



『精灵宝可梦 日月』喵喵电脑抱枕

出品：BANDAI　价格：5616 日元

与游戏发售同时播放的还有『精灵宝可梦』的新章动画，前几话中最让人耳目一新的就是大名鼎鼎的火箭队竟然改台词了！火箭队的喵喵作为唯一一只会说话的喵喵，在口袋的玩家心中一直都是一个特殊的存在。这款抱枕以坐姿的喵喵为造型设计，玩电脑时抱在怀中，喵喵两只爪子抱着的长条垫枕专门为电脑前的你提供舒适的使用环境。当然拿掉垫枕一样很可爱～顺便，此套周边曾经还推出过伊布款和皮卡丘款哦。

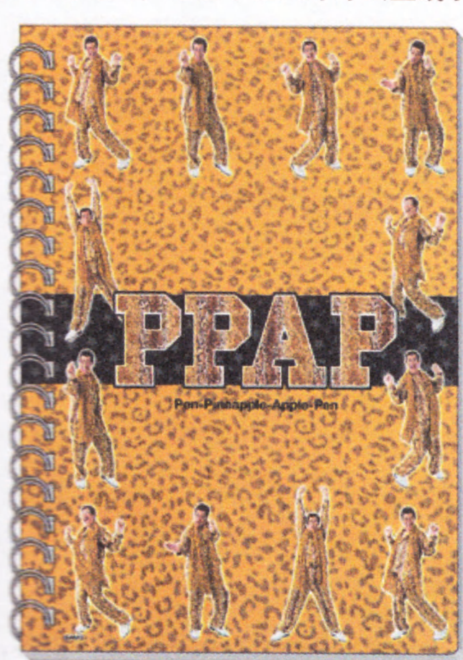




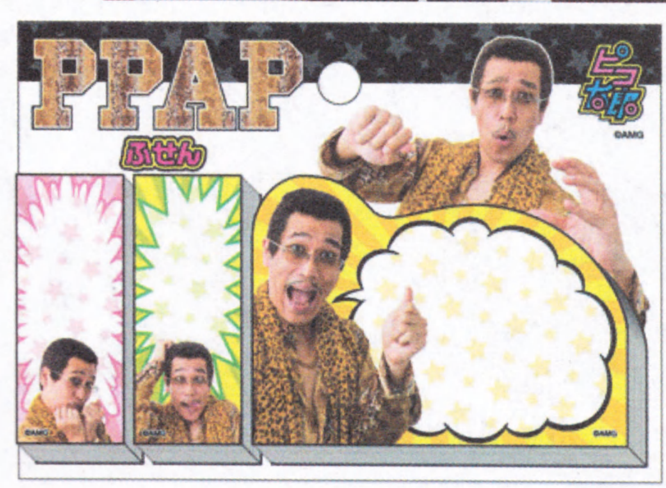
“PPAP” Pico 太郎周边

出品：ensky　价格：600 日元

PPAP 在几天内火遍全球，不明所以的不光是广大网民，连原作者 Pico 太郎也表示一头雾水。Pico 太郎还在采访中说过，他没有从 Youtube 上的几亿点击中得到一分钱……看来 11 区搞笑艺人多贫困的说法是真的，于是这款周边总会给 Pico 太郎几毛授权费吧。这盆菠萝苹果周边有气球、笔记本、便签纸、橡皮、笔袋和直尺，种类丰富，只是不管哪一个都……好诡异啊！特别是带着 Pico 太郎大头的直尺，还让不让人好好画直线了……







TRICKSTER —江户川乱步「少年侦探团」

■文/windchaos
■责编/稗田 ■美编/小茧

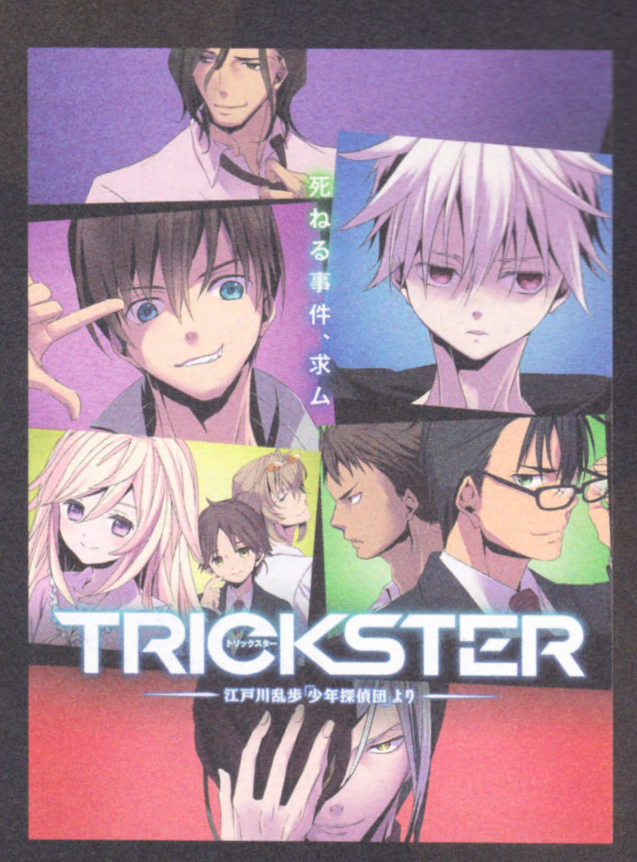
在『乱步奇谭』之后又一部纪念“江户川乱步”的动画。作品以2030年近未来作为背景，讲述了少年侦探团的故事。在本作中小林一改女装属性，变成了类似『炮姐』中“一方通行”一样的超能力者，而少年侦探团的各位也都个性鲜明。通过一个个单元剧展开明智小五郎与二十面相的战斗，尽管加入了近未来和超能力的设定，悬疑和推理部分总体还算严谨。

Staff:
监督：向井雅浩
剧本、系列构成：吉田惠里香
人物设定：山田真也
动画制作：TMSEntertainment、SHIN-EI动画

Cast:
小林芳雄：山下大辉
花崎健介：逢坂良太
明智小五郎：小野大辅
怪人二十面相：GACKT

bilibili

PPTV 每个人的网络电视
letv动漫



少女编号

又是一部以声优为视点讲述动画业界的作品，原案是『大春物』的作者渡航。与『白箱』和『那就是声优』不同，『少女编号』这部作品充斥着渡航对于业界的嘲讽，一会儿黑黑轻小说一会儿黑一下动画制作，表面上看是一部搞笑作品，内在却充满了业界的反讽与黑色幽默。QP:flapper的角色原案让本作有些废萌感，然而与故事题材相结合则更加发人深省。看惯了正能量的业界片也可以来试试『少女编号』别样的风格。

Staff:
原作：Project GN（企划）渡航（原案）
原案、系列构成：渡航
角色原案：QP:flapper
监督：井畑翔太
动画制作：diomedéa

Cast:
乌丸千岁：千本木彩花
久我山八重：本渡枫
片仓京：石川由依
苑生百花：铃木绘理





伯纳德小姐说

本季一部十分有趣的泡面番，讲述了一个喜欢书却不喜欢看书的伯纳德小姐在图书馆与人吹水的故事。观看本作需要一定的文学素养才能领悟到每一话大量的文学梗，一旦能看懂这些梗就会发现伯纳德小姐每周聊书装逼的内容十分有趣，而且涉及的信息量非常大。尽管是一部非常小众的动画，对于喜爱文学的观众来说根据动画中提到的书补个阅读书单也是不错的选择。

Staff:
原作：施川ユウキ
监督：平泽久义
剧本：内堀优一
动画制作：Creators in Pack

Cast:
町田佐和子：喜多村英梨
神林诗织：小松未可子
远藤：市来光弘
长谷川澄香：洲崎绫





魔法少女育成计划

同名轻小说改编作品，魔法少女题材的生存游戏与手游相结合，享受一周便当一个魔法少女的快感。作品最大的看点在于风格各异的魔法少女以及各自的黑历史，还有伪娘混入魔法少女的行列这一设定也十分时髦。与手游题材相结合用生命课金什么的套路还算新颖，剩下的就是满屏的番茄酱以及『魔法少女小圆』已经玩剩下的套路了。只是每周都看发便当看多了实在有些无感。

Staff:
原作：远藤浅蜊
监督：桥本裕之
系列构成、剧本：吉冈孝夫
角色设计：爱敬由纪子
动画制作：Lerche

Cast:
白雪：东山奈央
波纹：沼仓爱美
圣少女：佐仓绫音
最高速：内山夕实

bilibili



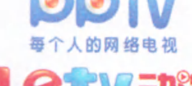
超自然9人组

MAGES最新作游戏又是动画和小说先行，志仓千代丸社长亲自负责原案。故事延续了5pb之前科学妄想的系列，从标题的中文翻译就能看出这是一个以超自然为主题讲述9名主角的群像剧，动画的叙事风格也颇有『永生之酒』这类群像剧的感觉。9名主角都个性鲜明，通过不同的视点层层剥茧式的叙事逐渐揭露真相的风格大喜。同时又保持了『Chaos;Child』的惊悚，让人实在期待来年『Chaos;Child』的动画化。

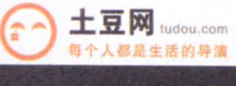
Staff:
原作：志仓千代丸
监督：石黑恭平
系列构成：MAGES.、森田纯平
音乐：横山克
动画制作：A-1 Pictures

Cast:
我闻悠太：梶裕贵
成泽棱歌：佐仓绫音
桥上萨来伊：石川界人
相川实优羽：吉田仁美









土豆网 tudou.com 每个人都是生活的导演



编舟记

直木赏作者三浦紫苑的同名小说改编，讲述了一个编辑部花费十几年时间编撰一本辞典的故事。看着一群很“木讷”的编辑认真的讨论辞典中每个词的定义，却有一种无法用言语来表达的有趣。整个故事充满了日本的匠人精神，十几年编撰出一本辞典的故事十分励志，相比于动画，整体的风格更接近日剧一些，看着有种恬静舒缓的感觉。同名的电影以及小说也强烈推荐观看。

Staff:
原作：三浦紫苑
监督：黑柳敏正
系列构成：佐藤卓哉
动画制作：ZEXCS

Cast:
马缔光也：樱井孝宏
西冈正志：神谷浩史
林香具矢：坂本真绫
荒木公平：金尾哲夫

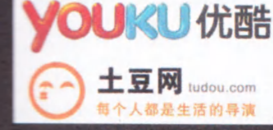


冰上的尤里

MAPPA的作画又吊炸了！当看到第一话滑冰时候的作画时相信所有人都是这个反应。这是一部讲述花样滑冰的故事，每次滑冰时的分镜配上音乐让人有种无法移开视线的魅力。『冰上的尤里』讲述了两名发音同为“Yuri”的花样滑冰选手相遇的故事，教练与选手的组合略带基情让人有种要喷鼻血的感觉。作品中很多角色在现实中都有原型，看了让人想了解一下花样滑冰这项运动。

Staff:
原案：久保光郎、山本沙代
监督、系列构成：山本沙代
剧本原案、角色原案：久保光郎
花样滑冰编舞：宫本贤二
动画制作：MAPPA

Cast:
胜生勇利：丰永利行
维克托・尼基福罗夫：諏访部顺一
尤里・普利赛提：内山昂辉
埃米尔・尼古拉：日野聪





Flip Flappers

一部十分有趣的作画片，Studio 3Hz曾负责过动画『第四维度』，当时打斗的作画就让人留下了深刻的印象。『Flip Flappers』讲述了两位女主帕皮卡与可可娜穿越到一个又一个世界中收集碎片的冒险故事。这些世界有些美如童话，有些又捏他『北斗神拳』和『光之美少女』这样的名作。作画超炸裂的少女们的冒险公路片，同时又穿插了大量的动画梗，实属本季资深动画爱好者的首选。

Staff:
原作：Pure Illusionist
监督：押山清高
角色设计、总作监：小岛崇史
动画制作：Studio 3Hz

Cast:
帕皮卡：M.A.O
可可娜：高桥未奈美
娅娅卡：大桥彩香
索尔特：津田健次郎







最近无意间看到一个视频，是一个玩家用两个手机通过百度语音翻译和加藤惠APP 聊天。看到百度娘和圣人惠谈笑风生，让人不禁感慨如今的黑科技都已经进化到了这样的地步。这期也会来介绍一下加藤惠的这款应用。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田、haru ■ 美编 / 三白

钢之管弦乐

游戏原名：はがねオーケストラ
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：SLG
开发厂商：Hanbit Ubiquitous Entertainment
收费方式：道具收费
官网下载：http://hagane.huegame.jp/


iOS


Android



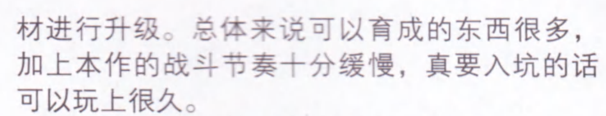
『钢之管弦乐』作为一个跨动画和手游的企划，动画在 2016 年 10 月以泡面番的形式播出，同名手游也同期推出。作为一款讲述萌妹子开坦克的游戏，『钢之管弦乐』很多地方还是能看到不少创新之处。

首先先来说说剧情方面，游戏采用了与 VOICEROID 这个声音合成软件合作的形式，游戏的角色都是我们熟悉的类似 V+ 的电子音，无论是剧情还是教程都能听到萌娘们的电子音。游戏的教程和剧情并没有采用如今流行的“GAL 式”的表现方式，采用了类似“播片”的效果，最大的问题就是游戏的剧情部分只能快进不能 SKIP……不过现在游戏的版本还没到 1.0，希望后期可以改进。

再来说说游戏主要的开坦克大炮的部分，作为一款手游可以说本作的游戏节奏非常非常慢，游戏会在地图模式和实际模式中进行切换，玩家需要在地图模式下划出坦克移动的路线，而每部坦克都有自己的视野，往往敌人就出现在视野之外。在划出移动路线之后就能切换到实际的模式以坦克身后的视点进行移动，不过玩家并不能操作打炮的过程，而只能在边移动边攻击、停止移动进行攻击、保持距离进行攻击、不进行攻击这四种 AI 中进行切换。所以说本作更接近 SLG，更讲究坦克间移动的战略性。

抽卡育成方面，本作另一大创新就是初始并非拼 RP 抽卡，而是根据一开始玩家对问题的回答来决定初始，怎么听着有点像某 SLG 名作初始点数的设定。一辆坦克总共可以分配三名角色并影响坦克的数值，而坦克的各种部件也可以升级改造，同时玩家的基地也能够通过素材进行升级。总体来说可以育成的东西很多，加上本作的战斗节奏十分缓慢，真要入坑的话可以玩上很久。

鉴于目前游戏版本还没到 1.0，游戏为了和动画同时推出赶工的痕迹不小，可以说还有很多值得优化的地方。作为一款坦克类的游戏，之前笔者也介绍过两款坦克类游戏，包括『少女与战车』官方手游在内总觉得这个题材相对比较小众，比起战斗时打炮的爽快感更注重对于坦克改造的平衡性以及战斗中布置移动的策略性。这么看来『钢之管弦乐』还是相当粉丝向的。









一択彼女 加藤惠

游戏原名：一択彼女 加藤惠
游戏平台：Android
游戏类型：萌系应用
开发厂商：Sony Music Communications Inc.
收费方式：7 天免费
官网下载：http://mezamane.com/megumi/



Android

在今年 Anime Japan 上公布的这款与『路人女主的育成方法』女主角加藤惠对话的安卓应用，官方终于在近日公布了 7 日免费体验版。尽管体验版的功能还不算多，也足够让我们把圣人惠玩坏了。

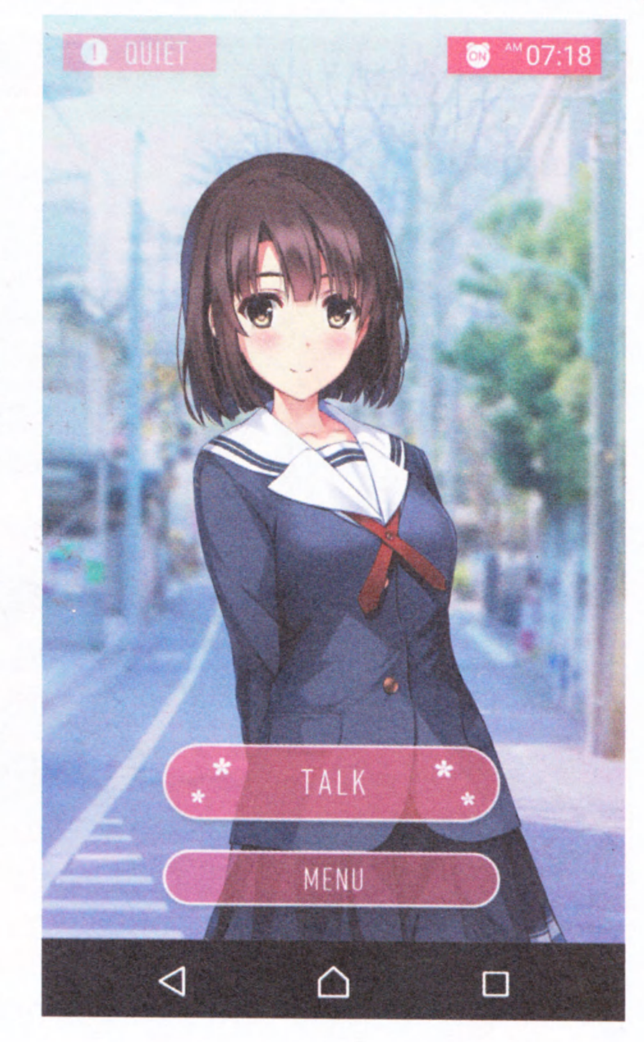
体验版主要的功能就是与圣人惠进行对话，不懂日语的朋友可以试着用我题头写的语音翻译大法，用翻译软件把中文翻译成日文并发音出来，与加藤惠进行对话。加藤惠不但可以叫出你的名字、播报时间天气这种这类 APP 都标配的功能外，类似于 SIRI 的学习技能让人感慨厉害了我的惠！反正笔者看到的视频里连和加藤惠求婚都行，加藤惠的反应是脸红的十分开心。

语音对话的同时，手机里加藤惠那栩栩如生的表情也让人忍不住要钻入手机进入到那个世界里。当说了加藤惠喜欢的话题或者夸她漂亮时会脸红，而当调戏加藤惠说黄段子的时候则能看到加藤惠咂嘴的样子。顺带一提，加藤惠咂嘴的样子实在是太可爱了让人忍不住不停去调戏。

不过要运行这款应用对于国内手机要装的基础工具挺多的，首先需要完整报出玩家名字的话需要 voice search 组件，其余很多功能也都需要用到 google 相关的组件，如果玩家点击麦克风没有反应的话可以自行网上搜索一下用的国产机少什么组件。

目前『一択彼女 加藤惠』还有换装、道具等功能没有实装，从 7 天免费版来看估计到时候完整版本体也都要收费，不过只要能调戏圣人惠估计再贵都要买。





无限牢狱

游戏原名：無限牢獄
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：脱出解谜
开发厂商：SEEC
收费方式：基本免费
官网下载：https://se-ec.co.jp/application-developer-dept/mugenrougoku0/


iOS


Android





之前就曾为大家介绍过几款 SEEC 的解谜游戏，作为一款密室解谜脱出的游戏，『无限牢狱』最大的特点就是游戏中三位身穿监狱服的萌娘，让人想到了『监狱学园』。而玩家在脱出的过程中也要帮助这三位萌娘一起脱出。

在写这篇推荐之前笔者用了三个多小时在看攻略的情况下通出了全结局，总体来说作为一款脱出类游戏，本作的谜题不多但难度还是有一些的，尤其在不看攻略的情况下非常容易卡关。游戏除了三位女主的追加章节外完全免费，不过有的时候在时限不够的情况下需要观看广告补充时限。

『无限牢狱』相比解谜部分，剧情保持了 SEEC 一贯的高水准。这里先不剧透了，只能说三位女主的结局以及真结局十分出人意料，可能日系的解谜脱出类游戏一贯喜欢在结局进行反转。游戏音乐尽管都是采取日本的同人音乐进行授权（SEEC 的游戏一贯如此），不过配合精美的画面选曲方面也十分上乘。



本作包含真结局在内一共有 10 个结局，可惜其中大部分结局差别并不是很大，相比之下笔者还是更喜欢之前介绍过的『四目之神』。反正作为 SEEC 游戏的爱好者基本每次出新作都会找来试试，作为一款保持 SEEC 中上水准的密室作品喜欢这一风格的可以试试。▲

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

キミの瞳にヒットミー
KIMI NO HITOMI NI HIT ME

INFO

作品名：キミの瞳にヒットミー
中文暂译：在你的眼里 hit me
出品：戯画
原画：ねこにゃん、倉澤もこ、ひさまくまこ
剧本：陸奥竜介、えじむら、日景野もぐら、玲
发售日：2017 年 1 月 27 日

知名画师联手打造！『キミの瞳にヒットミー』





Story

故事的舞台是一座拥有悠久历史和传统的学校——菊原学园，在这里拥有各种各样的文化类社团。不过即便是社团专门拥有一栋活动大楼，但能够提供给学生们的空间依然有限，因此大大小小的社团们经常为了生存和保卫自己的社团活动室而奋斗着。

故事的主人公文月章是文艺部的部长，由于部员只剩下他一个人，他不得不面对废部的危机。就在召集部员的期限即将到来之时，学生会会长桐原布鸟向他提出了一个回避废部的特殊方案——在布鸟的介绍下，章结识了四个性格迥异的少女，她们各自拥有自己的目标，想成立属于自己的小众社团，但却因为达不到条件而烦恼着，目前她们都看准了即将废部的文艺部的活动室。布鸟的提案就是，让章来组织和管理四位少女一起展开社团活动，如果他能说服少女们加入文艺部，那么文艺部自然就能存活下去，但同时他可能也会被少女们忽悠走，那就意味着活动室会被篡夺……

于是，章就这样开始了与四位为了自己想做的事而猪突猛进的少女们共享活动室的奇妙生活……

HINATA HITOMI

日向 瞳

CV：沢泽砂羽

身高：156cm
体重：42kg
三围：B76（B）/ W56/ H80
班级：2年B班
所属：搞笑部

为了建立搞笑部而出现在章面前的低年级少女，给人印象比较冷淡。平时很少笑，还经常露出锐利的眼神，给人一种不好接近的感觉……实际上是她心情越好的时候眼神越凶狠，熟悉之后反倒是很容易看出她的心情状态。

有时候会做出夸张的举动，基本都是在研究搞笑的内容。理解她的人知道她是了为了寻找段子和联系不辞辛苦的努力家，但不熟悉的人看来她就是半个电波系。她性格不服输，很容易接受挑衅。内心时刻准备着向周围展示自己的搞笑功力，但是由于太过谨慎总是找不到机会。

HATAYA SHIINA

旗谷 诗菜

CV：香山いちご

身高：157cm
体重：45kg
三围：B88（F）/ W58/ H85
班级：2年B班
所属：美好发现部

想要建立“美好发现部”的少女。性格温柔善良，文静老实，跟任何人都能很好相处。不管对方是男生还是女生，她都经常会主动握住对方的手展开交流，因此而误会的男生可不在少数。平时常常为了寻找“感人”和“美好”的事物而四处散步，在她的这份纯真的感性之下，便利店的塑料袋都能找出美好感人之处。

她想通过诗歌的形式将这种感觉传达给其他人，但却因为总是不得要领而开始向文艺部的章请教。



KUROSE TSUBASA

黑濑 翼

CV：卯衣

身高：154cm
体重：45kg
三围：B90（G）/ W56/ H87
班级：1年A班
所属：世界征服部

自称自己前世是魔王，现在被封印在人类的身体里的中二少女。她认为对支配领土应该进行彻底管理，目前的目标就是要实现征服世界与和平统治。她十分看重“魔王”的身份，因此对经常附和她的主人公章很有好感。

平时在外她的言行还算普通正常，但独自一人或是面对熟人得意忘形的时候就会转变成“魔王模式”。可是总的来说是一个废柴，一旦对方反感或吐槽就会不由得道歉。

TSUKAHATA MIKO

塚端 弥子

CV：柳ひとみ

身高：160cm
体重：46kg
三围：B87（E）/ W59/ H85
班级：3年D班
所属：青春部

主人公章的同班同学，宣言要创立青春部的少女。以前曾经是一个不起眼的孤单少女，以进入这座学校为契机告别了过去的自己。现在受到比较花哨的朋友的影响，在忙于打工和游乐的过程中时间悄然流逝，但她回过神来发现自己连社团活动、文化祭、乃至初恋这些校园生活的必修课都完全没有体验。于是她渴望那种在学校里穿着校服体验的普通的青春。

在四个女主角中，她是可以说是普通人的代表。与章同为三年级生，经常也要负责照看其他几个学弟学妹，所以她也能明白章的苦恼。作为学姐经常想摆出成熟女性的风范，但却总是不成功。原本对自己胸部挺有自信，可现在也输给了学妹，内心颇受打击。

Comment

2015年的名作『恋×シンアイ彼女』那清新亮丽的画风，想必大家还记忆犹新。在近日公开的新作情报中，我们可以发现一部与之风格十分相近的作品，而这作品竟然是出自戏画的『キミの瞳にヒットミー』。

仔细一看STAFF表能找到好几个惊喜，是首先是戏画久违地请来了老牌画师ねこにゃん担任主力原画，所谓“女大十八变”，这些年来ねこにゃん笔下的美少女颜值突飞猛进，甚至到了一眼认不出是ねこにゃん作品的程度，这让从『帕露菲』时代一直追到现在的老玩家感慨万千。而另一位画师倉澤もこ就是『恋×シンアイ彼女』的主力原画之一，他除了带来萌妹子之外，从目前公开的画面来看，估计还带来了『恋×シンアイ彼女』的上色团队，这使得本作的画面风格和气质与『恋×シンアイ彼女』非常接近。

本作标题是搞笑部的瞳说出的一句日式谐音冷笑话——瞳（hitomi）与ヒットミー（hit me）谐音。根据官方的解释，hit me是“将你的感受、心情表现给我”的意思。这也就是本作一大主题：四位拥有各自心愿的女主角通过各种方式表现自己。可是，坦白地说实在不能做太高的期待，几位写手除了陸奥竜介参与了几个大作小有成就之外，其他人要么找不到信息要么是以前只写过萌拔，这样的阵容恐怕难以写出优秀的青春恋爱故事。当然了，对于本作，只要再看看精美的宣传画和人设，如果觉得对口，那么尝试一下也未尝不可吧。▲





私が、殺した——

シンソウノイズ 受信探偵の事件簿

Lairsoft×Silkysplus联合打造！

异能侦探物语『シンソウノイズ』

■文／如月千华 ■责编／稗田 ■美编／塔里





INFO	
作品名	シンソウノイズ ～受信探偵の事件簿～
中文暂译	真相（深层）噪音 －受信侦探事件簿－
出品	Azurite
原画	はましま薫夫
剧本	茗荷屋甚六、海原望、禾刀郷
歌手	霜月はるか、Ceui
发售日	2016年12月22日

Story

故事的舞台位于一座临海大城市近郊的住宅区小镇——静乃宫，靠城市的一侧经过良好的发展已经相当现代化，而靠海一侧则保留着丰饶的自然环境。在这个小镇中央位置有一座名叫静乃宫学园的学校，就读于这里的学生享受两方面的恩惠：体育会系的社员们每天在大公园里锻炼，而归宅部的学生们则经常前往都会方向去享受着符合他们年龄的游乐方式。

故事的主人公是今年春天开始就读静乃宫学园的学生——橘一真，他拥有能接收他人内心信号的能力。能知道别人心里在想什么，这听起来像是很方便的能力，但实际上他并不能分辨自己接收到的信号是来自于哪个人的，而是同时混杂了多人的信号。这虽然是一真与生俱来的能力，但是却完全不受他控制，他人的意志经常不分场合地涌入心中，这让一真困扰不已。即便如此，经过反复训练，他总算是能过上普通的校园生活了。

在静乃宫学园，每个班级会选拔出一个“行动班”，在一年期间内负责学校里各种活动的组织和安排，而成员的选拔方法竟然是通过抽签。不巧的是，本来就不擅长与人交往的一真，恰恰被选为了行动班的一员，并因此结识了七位个性鲜明的同伴。起初，他们八人根本没办法组织到一起，但一真还是保持着最低限度的交流，展开着行动班的活动。就在这期间，学校里发生了一起女子更衣室的盗窃事件——这就是后来被称为“受信侦探”的橘一真所经手的、最初的事件。

Character



Yukimoto Sakura 雪本 樱

CV：くすはらゆい

身高：160cm
胸围：B
血型：A型

一真的同班同学，给人一种成熟气质的年级委员长。设计上来看她是正统派的美少女，虽然给人一种飘渺的感觉，但又能让人感觉到她内心的意志。她话不多，总是淡然地做着各种事。虽然不喜欢与他人交流，但唯独与桃园萌花是至交。在班级里由于大家对她了解太少而显得有些格格不入，关于她流传着“在做援交”、“虐待动物”等传言。不知为何，午休时间她总是会在教学楼屋顶上往下俯视，内心描绘着自己从楼顶掉落下去的场景。

Momozono Moka 桃园 萌花

CV：萌花ちょこ

身高：154cm
胸围：E
血型：O型

一真的同班同学，性格率直，内心温柔善良，纯真可爱，很亲近人。不擅长揣测他人的内心和按照规矩理论行事，待人做事不得要领。相反的，感觉性记忆和短期记忆则是她的长项。虽然她被当做“大家的妹妹”而被同学们宠爱着，但同时也有人把它当做脑子不好使的笨蛋而嘲弄她。或许是因为她性格表里如一，她的内心的声音与她真实的声线一模一样，所以唯独她的思考，一真可以通过“声音”辨识出来。



Kazama Natsuki 风间 夏希

CV：橘まお

身高：163cm
胸围：G
血型：B型

一真的同班同学，性格开朗，好动而强势。喜欢争强好胜，不服输，而且又是一个直肠子，心里想什么就会立刻说出口。虽然一直拒绝做出有女孩子气的举动，可是她内心的思考回路却非常女孩子特色，而且她还很在意自己总是吸引别人目光的胸部。无意识中比较看重等级制度，对待他人会采取不同的态度，但是一旦她对一个人产生了好感，对其的好感度就会自然而然地不断增加。

Kurotsuki Saaya 黑月 沙彩

CV：秋野花

身高：148cm
胸围：A
血型：AB型

一真的同班同学，很亲近他人的电波系少女。成绩是学年顶级水平，不知为什么平时总是抱着一个巨大的熊的玩偶。经常见她一个人凝视什么都没有的空间，还会做一些奇怪的许愿仪式，言行非常不安定。据她说，静乃宫学园就是一个灵的住所。她特殊的言行在周围看来维持一个比较微妙的限度，这使得大家对她的印象还没有到“烦躁”的地步，而是维持在“好像很有趣”的程度。不过她与对灵和超能力持否定意见的风间夏希的关系并不太好。





Ootori Yuriko 大鸟 百合子

CV：かわしまりの

身高：160cm
胸围：F
血型：A型

一真的同班同学，当地名士的独生女，是一个充满知性、冷静沉着的大小姐，拥有压倒性的存在感和领导者气质。天生丽质加上英才教育和努力，不管面对什么事情都得心应手。身为戏剧部的部员，她对戏剧很有研究，在受到周围憧憬和尊敬的同时，也被大家敬而远之。她的好奇心和求知欲很强，不管是低俗还是高尚的事物，全都在她的狩猎范围内，一旦沉迷进某件事就难以自拔。

Comment

大事件！一直以内容制胜的核心向品牌Lairsoft竟然与集结了老牌STAFF、通过古风名作在玩家中间占据一席之地的Silkysplus，强强联手成立了新的品牌，这可算的上是2016年GAL界一个不小的新闻了。

新品牌的名称——Azurite，意为蓝铜矿，这种宝石与通常的蓝宝石不同，是一种透明度很低的矿物，透过它只能看到像深渊一般的阴暗，这种印象与该品牌今后将专注的题材——推理悬疑十分贴切。而作为品牌的处女作，『シンソウノイズ』一看就知道不是一盏省油的灯。

通过CLOCKUP推出的『euphoria』等近几年十分火爆的重口大作，想必大家はましま薫夫充满厚重感的画风和上色已经有了足够的了解，而来自Lairsoft的剧本写手也是以深邃的世界观和沉重的剧情著称，但是本作官方却打着“开朗”又“清爽”的“青春群像剧”的旗号，就连业内人士在看了之后都表示绝对不上当（汗）。不过官方还是强调，只要大家读到故事，最后一定能认同“青春群像剧”的主题……那么这部作品究竟会不会是又一个“温暖人心”呢？我们很快就能见分晓。▲

微笑动画月号报

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play!

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 三白

2016 年也进入最后倒计时阶段了，和日渐寒冷的天气不同，本月的 Nico 倒算是热力十足和精彩纷呈啊 ~ 不光是 11 月初的超 party 2016 上精彩的唱见舞见表演以及美妙绝伦的 VOCALOID 全息 mini live 部分，光是这个月多出来的几首再生达成百万的名曲也算是年末凑堆了 ww。首先恭喜强势复归 Nico 的 ryo 先生的新作『【初音ミク】罪の名前（番号：sm29021785）』在年内就达成百万再生，成为他本人的第六首传说曲。本月 n-buna 也将自己的第五首百万再生曲『【GUMI】アイラ【オリジナル】（番号：sm26661454）』收入囊中，还有本月的大红人 Neru 先生，不仅仅收获第八首传说曲『【IA】延命治療【オリジナル PV 付】（番号:sm19697286）』，在后文的新曲推荐中也有给大家带来惊喜哦！最后祝贺『千本桜（番号：sm15630734）』超越『メルト（番号：sm1715919）』成为 nico 所有 VOCALOID 作品总排行榜中再生排名第二高的曲目，朋友们，感受到被『千本桜』统治的恐惧了吗 www 好了，接下来进入新曲环节，顺便说一下从本月开始 nico 投稿编号正式进入 3 开头的新阶段啦 ~

惑星ループ / 初音ミク

番号：sm29910955 作者：ナユタン星人

首先是今年最强势的新 P 主ナユタン星人的新作，这位宣称自己是外星人的 P 主，还真的在 Nico 制造出了犹如外星人降临一样强势的劲头呢，看来他曾经梦想的入侵蓝星计划进行得非常顺利 XD 这次的新作也迅速席卷了唱见版，比如『【爽快に】惑星ループ 歌ってみた ver.Sou（番号：sm29952976）』就听起来很不错，每天下拉榜单都能看到这首歌的新翻唱作品在榜也是佩服。ナユタン星人每次新投都能在他“坚持”的三分左右内，以清晰简洁的曲子结构创造出一段异常洗脑的旋律，加上每次亲自操刀的外星角色设计，今年出色的表现使得光是期待他的新作也成了一件有趣的事情呢 ~



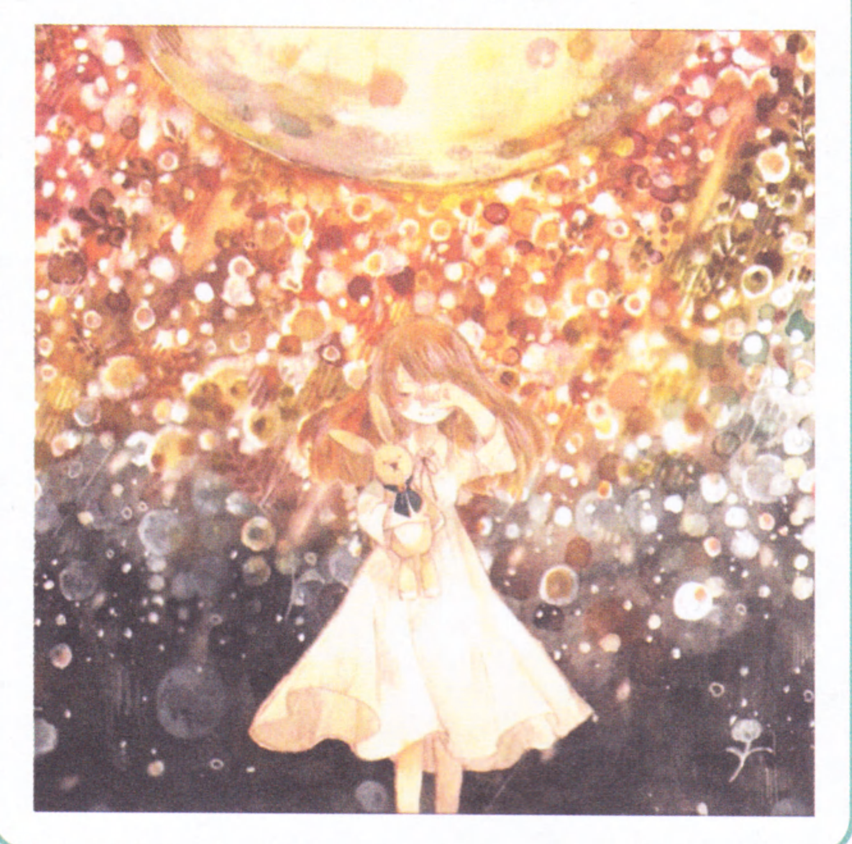


回る空うさぎ / feat. 初音ミク MV

番号：sm30038738 作者：Orangestar

橘子星人新的治愈作品。他笔下的 VOCALOID 音乐世界总有一种清冷又温暖的奇怪特质，拿这首新曲来说的话，旋律中钢琴部分非常出挑，整个编曲中钢琴所占比例也是最高的，钢琴主旋律舒缓冷清，但是调教的初音音色又温暖舒心，实在是一种独特的音乐氛围呢 ~

借着新曲的势头，旧曲『Alice in 冷凍庫（番号：sm28242091）』也重回榜单，正在向 80 万再生进军，如果走势良好，这首今年二月投稿的作品说不定能在年内拿下百万再生呢！



NICONICO

ミッドナイトに猫は笑う / 初音ミク

番号：sm29963907 作者：ミスミ

推荐一位比较“新鲜”的P主，ミスミ从2015年初开始投稿，过几个月就即将迈入自己VOCALOID生涯的第三个年头了，虽然至今还没有十万再生的作品在手，但去年四月也出了一首评价不错的作品『祭囃子の少女さん / 初音ミクオリジナル曲（番号：sm26085756）』，本月的新作也曾获得过日榜第一的成绩，算是发展还不错的一位P主，所以也推荐他的新作，歌词还是很有趣的。

除此之外，VOCALOID板块还有大家熟悉的halyosy的鏡音レン新投稿『【鏡音レン】White Line【halyosy】（番号：sm29876607）』，请了著名的吉他手TEST来负责吉他的部分，其实是为唱见天月的第二张个人专辑『箱庭ドラマチック』所写的新曲，同日上传也有天月的演唱版本（番号：sm29878464），顺便提下天月本月的另一首唱见版的投稿『【オリジナル曲】君が待つあの丘へ / 天月－あまつき－feat. 奥華子（sm30036518）』也非常动人。



【歌ってみた】脱法ロック【緒方恵美】

番号：1477557557 作者：緒方恵美

来到唱见版这边本月最令人惊喜的作品，自然就和本文开头提到的Neru先生有关了～虽然声优和N站P主的合作已经屡见不鲜，但是这次出动了老牌声优緒方恵美还是挺让人吃惊的一件事情。緒方恵美的角色应该贯穿了不少人的童年，比如『幽游白书』的藏马或者是『新世纪福音战士』的碇真嗣还有『魔卡少女樱』的雪兔等等。这次緒方恵美的新专辑『real/dummy』竟然选择了Nico的热门P主Neru作为合作对象呢！10月27日緒方恵美首先投稿了这首翻唱作『脱法ロック』，投稿首日就理所当然地坐上了日榜冠军宝座并斩获28万再生，随后11月11日又投稿了『【緒方恵美】オオカミ少年隊のテーマ【Neru】【りゅうせー】（番号：1478867173）』这一首Neru特地为緒方恵美撰写的原创曲，将收录于1月25日发售的新专辑中。

其实本月的唱见版也是很热闹的，有几首合唱作品人气很高，比如初次合作的『フラジール　歌ってみた【そらる×luz】（番号：sm29976955）』，或者也有老搭档『【96猫×ろん】ブラックペッパー【MV】（番号：sm29992391）』，还有以人数取胜（大雾），以吵架为卖点（特大雾）的野心作品『ぼうけんのしょがきえました！　歌ってみた【そらまふうらさか】（番号：sm30019771）』，最后这首欢快得不像话，大家一定去听听看哟～









最后来说VOCALOID家族的一点儿新消息，最近传出V4新版本将会允许跨音源的声音合成，这种技术可以将两个完全不同的VOCALOID合成成一种新的音色，新的音色将会兼有两者的特点，听起来是非常有意思的尝试！官网（https://net.vocaloid.com/articles/xsy_feature）公布了一部分的试听，可供选择的音源有音街ウナV4、Megpoid V4、がくっぽいどV4、猫村いろは等等，从试听来看，可以调节两者在混合音源里各自所占的比例，使得合成变化的可能性有了极大的提高。

最后不得不提的一位唱见的新专辑，经常神出鬼没按“兴趣”投稿的腹话（mylist/8291015）将在明年1月18日发行自己的首张个人专辑，收录有以往热门的投稿曲目，还邀请了ATOLS、AVTechNO！、36g（風呂埋葬P）几位个性十足的P主来提供新曲，算是很诚意的一张专辑，网络预约已经开启，铁粉的多年等待终于迎来这一天，真是可喜可贺！于是本月也就到这里啦~(o´・∀・)ノバーィ▲

——物语的创造者，同人乐团 Mamyukka 总览

■文/鬼千鹤 ■责编/稗田 ■美编/三白

还记得在幼年时期，爱不释手 听不厌倦 的那些童话故事么?

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play！



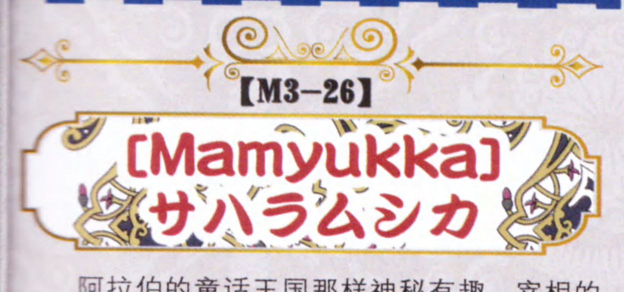
——物语的创造者★

■文/鬼千鹤 ■责编/稗田 ■美编/三白

随着时间的飞逝，我已经有些忘记自己看那些故事的心情了。只是当我认识了Mamyukka这个同人音乐团的作品之后，似乎又有了能够幻想的力量，去感受他们所讲的一千零一夜的物语。

同人音乐社团Mamyukka，于2008年成立，就算在形形色色的同音界也是一个很特殊的存在。他们每一张作品，都如同一本有声童话书一般，充满了天马行空的想象，神奇到不可思议的故事，还有staff们精心创作的各种歌曲。从恐怖复杂的曲子，到电波系的萌音，又或是黑暗童话，还有各种阿拉伯，和风，民族风的音乐，复杂多变到无法让人相信这么多风格的作曲，都只出自Mmayukka唯一的作曲人オッカ之手。而再多迥异风格的歌曲，Mamyukka的歌姬まめこ也完全可以独自包办，从正太到少年，从萝莉到熟女，没有まめこ无法驾驭的声线，可谓是一位具备着专业声优能力的歌姬。当然，Mamyukka还有一位不可或缺的人物 -- 负责设计网站与booklet的未羽，绘画到制作还有所有的歌词编写，都非常得心应手。





阿拉伯的童话王国那样神秘有趣，宰相的女儿所诉说的一千零一夜的故事人人知晓。扭捏又奔放，诡异微笑的歌声勾走了所有听众的魂魄，都沉醉其中。活泼的曲调，使人产生了眼前有一位女郎热舞的错觉。就这样沉醉其中，越过地平线与夜晚，瞧见了神秘的国度……

笔者第一次听mamyukka的作品，是在2010年秋季刚来11区留学之际。阿拉伯风的歌曲我其实挺有兴趣，但却从未在同人界接触过，这一张碟的惊艳程度，让我毫不犹豫地关注上了这个团。也正是这首歌让我喜欢上声线甜腻，变幻莫测的歌姬浮森。未羽作词的功底在这张早期的碟子里就已经让人十分佩服，如今则更加炉火纯青。同时为了应景，这张歌词中有许多平时罕见的词汇，以及各种写作日文，读作阿拉伯文的地方。

Cherose，ゆきね，まめこ三人在tr2之中扮演了国王与两名侍女的角色，残暴的君主，将这黄金色的沙漠世界全部踩在脚下居高临下，两名畏惧的侍女无奈却又只得服从命令。充满威严的节奏咏唱着王国的威光，犹如空中高高悬挂的烈日，令人臣服，却并非心服口服。但这样的国王遇到宰相的女儿，却被她的美貌与智慧所收复，浮森的歌声，在耳边绕梁三日，像是挥之不去的麝香充斥于帷幔之中。魅惑的嗓音，为曲子蒙上神秘的面纱，让人更加想要探寻它海市蜃楼一般的真相。





作为Mamyukka的万圣节系列中的第一曲，这首歌的编曲倒是相对比较大众化的了，比较轻快灵巧，是一个非常让人感到愉快的万圣节呢。街道中都闪耀着南瓜的颜色，装成妖怪的小孩们到底是谁呢，除了他们自自己没有人知道呢。一家一家敲门索要点心糖果，准备好好吃上一顿美美的甜点大餐。后藤与まめこ两人一边唱歌一边想必也是特别开心的吧。



2011年春的时候，我还在静冈县的一个偏远的小城市求学，乡下所望见的星空，比起城市自然是更为耀眼。那时的夜晚，我总是在阳台上仰望夜空，听着这张天体カタログ进行着无尽的幻想。

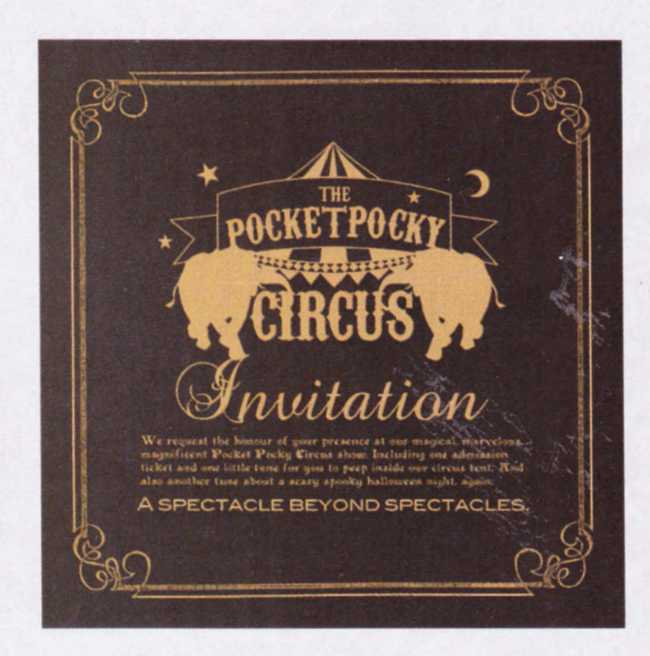
缓慢奏起的钢琴乐，从地面上被逐渐牵引去了辽阔的夜空，越飞越高，与满天不但闪烁的星辰相遇。宇宙竟是如此空旷，就算高声歌唱，地面上的人们也听不见吧。抱着这样的想法轻吟了两声，但夜只是变得更加深沉了。

本该宁静的夜晚，跟随旋律中俏皮的钟声与哨声，似乎慢慢地开始鼓噪了起来。我们的主角，一位不知名的少年，偷偷戴上帽子拿着包包，关好家门溜去了一个没有在地图上表示的车站，独自等待列车。曲调从弥漫四溢的俏皮活泼氛围中，逐渐随着列车的到来，开始变得颇有气魄。结尾的副歌部分从少年的独唱，变成了少年与车长一同合唱，气势也更加磅礴了起来。听着这行驶在银河之中，特别特快列车“银星号”不断发出的汽笛声响，还有乘务员十分认真的报站声，连坐着听歌的我，仿佛都已经踏上了不可思议的旅途。tr3是列车开入辽阔神秘的宇宙之后，少年在车厢中的所见所闻。他的身边尽是些奇妙的乘客，长着一张月牙脸的月绅士，萝莉身体但头部却是一朵蔷薇的蔷薇子，车长更是一个透明人，只能看到他穿着的衣服与帽子手套，而没有实体。驶入宇宙后所适合的旋律自然是浪漫又神秘，且月绅士和蔷薇子两人相爱的样子更让人感到温馨。



列车行走的晃动，如同形成了一首不规则的圆舞曲一般，同时还能欣赏到在黑暗中盛开的蔷薇星云，滑过的飞速流星。无论是谁，都会想在这难得的旅途中多饱览一些风光吧。





M3-28 发售的这张 CD 仅收录了 The Pocket Pocky Circus 和僕らのホーンテッドタウン两首歌，前者作为后面某个大型童话的主打曲所以在下文会进行详细介绍，暂时不多做介绍。僕らのホーンテッドタウン的曲风让笔者爱不释手（耳？），明明是四周只有妖魔鬼怪的幽灵公馆，却满溢着简直要玩脱的气息。说到幽灵公馆果然还是会让人想到迪士尼的作品，笔者每次去迪士尼乐园都要坐这个主题的娱乐设施，体验与这首歌一样是在恐怖的洋馆中探险的气氛。然而歌曲的几位主角可没有这样玩乐的心情，吸血鬼，狼人，埋伏在各种角落的幽灵，长着大口的建筑物，几名孩子除了想要赶紧逃避根本不敢停留。期间我们也能听到他们是如何互相帮助，合作来躲避鬼怪的袭击，果然是齐心协力的友谊啊。（最终应该是逃离成功了，请大家放心）



Mamyukka 现在已经几乎不参加 comike 的活动了，所以曾经在 comike 上发售过的 CD 倒是显得十分稀有。不过这张说是一张 CD，其实也就是首单曲，想必是为了应 12 月白雪纷飞的季节的景，所以特地写了这样一首圣诞节与新年主题的歌吧。まめこ的声线在这首歌里简直卖萌到犯规，先是以神圣的教堂之音作为铺垫，再逐渐步入 mamyukka 自己的愉快风格之中。这首歌的后半段还加入了まめこ唱的 Winter wonderland（冬季仙境），圣诞歌，We Wish You A Merry Christmas，最后一段直接采用欢乐颂的旋律加上自家的作词，整首歌听下来简直是个新年大曲包，能勾起每个人心中最美好的回忆，更想感谢一路陪伴的自己的友人们。这本杂志发售的时间也与圣诞节不远了，希望大家到时候不要忘记打开这首美好的曲子听一听哦～





【M3-29】
[Mamyukka] THE 13th PANCER



说到怪盗与侦探的故事，可能大家最耳熟能详的就是柯南与怪盗基德吧，M3-29的作品THE 13th PANCER里，少女侦探与美女怪盗之间展开了精彩的较量。一边是欣赏侦探被气得无可奈何的样子的怪盗大姐姐，一边则是追寻在黑夜四处偷盗的怪盗的少女侦探。CD的开头与结尾分别各有一轨侦探和怪盗的念白，侦探抱怨怪盗“那个女人到底是有多闲”，不开心地破解她留下的暗号；怪盗用性感的声线与合作人撒娇，表示“跟那孩子玩是我的乐趣”，两个人挂电话后都感叹了一句：“又要睡眠不足了”。两位死对头在JAZZ乐的伴奏之下很“友好”地合唱了一首十分讨喜的tr2，まめこ一人扮演两个角色，一面戴着名为神秘的面具，一转身却又变得十分潇洒，无论怎么细听回味都让人爱不释手。随后的tr3与tr4分别是他们二人的角色歌，夜晚的月光，像是连拨着琴弦所留下的浪漫一般，踩着高跟四处乱窜的怪盗，对侦探的执着几乎已经人人皆知了吧，依然是很有节奏感的曲子，不过蕴含的情感色彩有些深沉忧郁了起来。而侦探想必是不会领情的，从他的角色歌中可以听出他的爱好就是思考与推理，沉溺于沉默之中，除了要逮到犯罪者以外，才不会去考虑如此风流的事情呢。

【M3-30】
[Mamyukka] KING PIGLOT



上问提到M3-28的tr1预告的正作 -- 全童话风的专辑KING PIGLOT，在M3-30的时候正式发售了。专辑阵容非常强大，君の美術館，浮森等熟面孔都有参与。先是一曲悠扬的笛声与清脆木琴声所纺织的有趣小曲，带我们进入了玩具国的故事之中。tr2为专辑主打曲，主人公是玩具国的国王，每天游手好闲不务正业，常常偷偷跑出城堡四处玩耍。某日，一个马戏团来到森林演出，不可思议的表演吸引住了国王，马戏团的人将他请到台上并告诉他，要是照一下台上的镜子就会有很有趣的事情。谁知道，镜子照映出的，是一只跟国王穿着一模一样衣服的猪。就在国王生气的时候，他被人推进了镜子里，直接变成了这幅模样。曲子前奏有些诙谐又很神秘，那正是国王进入森林之时的感受吧，当马戏团的演出开始之后，整个气氛都活跃了起来，无法停止的拍手和喝彩把气氛炒热，但精彩的表演过后，我们也感受了恶作剧成功的马戏团人士是多么开心，国王是多么着急想要变回原来的样子。



除了主打歌以外，mamyukka还为我们准备了几个小故事：魔女使用各种奇妙食材煮沸着咕噜咕噜煮沸着汤羹，歌曲的速度比较缓慢，我们可以从中感受到魔女那种诡异的期待；忠诚的玩具卫兵与可爱的芭蕾舞女的恋情，庄严的曲调与浪漫舞曲交织，扮演芭蕾舞女的浮森姐姐甜腻的声线，如舞女流下爱之泪水一般令人怜爱；在沙滩与海边尽情畅快游玩的人们，乘着轻巧的海洋旋律，白昼时分一同感受阳光的热情，夜晚则是映照着水光的珍珠闪耀的热带夜，十分愉快；人人都知晓的绿野仙踪的故事，桃乐丝遇到一名又一名的同伴，稻草人，铁皮人与狮子，他们都在奥兹国各自找到了自己最渴求的东西，桃乐丝也战胜魔女最后返回家乡。全曲的节奏都十分轻快，每个声优也都将角色演绎得十分惟肖惟妙，原本就很有趣的故事更加令人回味；酒吞童子一边大口喝酒一边赏月，散发着各种阴森，却又有些惹人发笑气息的旋律让人又畏惧又无法逃走。

【M3-30】
[Mamyukka] Trick of Mamyukka 2





mamyuka万圣节的第二作，故事的主角super pumpkin monster跟他的一伙人。虽然是个南瓜鬼怪，但他却愿意帮助人类，被大家视作英雄一样的存在，这在妖怪的万圣节城镇当然是不可原谅的。因此他们被当做背叛者通缉。其真面目是带着南瓜头的绅士杰克。有一名恶魔族的少年当弟子，同族还有一名僵尸的少女诺艾。（这些设定来自M3-36 Doctor Nacht附赠的卡片总结）

【M3-31】

[Mamyukka] Mamyukka Single Collection

说来惭愧，笔者在上文介绍的那些作品之中，其实有一些是没能入手的。主要是因为当时对 mamyukka 印象不深所以错过了一些作品没买。所以对我来说，M3-31 能发售一张单曲整合的 CD 简直就是福音，上文的歌评也都是听着这张收录的音源写的。除了有收录 C81 的圣诞曲，还有各种万圣节系列单曲，另外还有没有出过专辑的两首电波萌歌（1. 宇宙ラヂオ -mameko ver.- 2. チョコ★っとましゅまるん）。另外 tr9 的 Mr.alice，曾经在 M3-30 オッカ与葉月ゆら合作的作品 Babel 中有出现，这一版则是まめこ唱的，相对叶月的版本编曲略有变动，前奏的念白也没有了，而且总觉得まめこ用了熟女声线不太适合呢……就算是萝莉声也有点拖泥带水的，还是轻巧一些比较适合。（好像说的都是负面评价请不要扔砖头给我，毕竟先听的叶月版先入为主了）同时喜欢翻唱的同好们也不要错过这张图碟里所收录的歌曲伴奏。







从 M3-32 这一届开始，Mamyukka 可以说是进入了一个转型时期，因为从这里开始，他们已经在为自己的物语风歌曲写详细的故事了，设定也越来越丰富，有的甚至多达一本小册子。

深海图鉴这张的旋律应该算是属于慢热型的，可能一开始不会马上喜欢，却会越听越让人感到有趣。故事的主角 -- 凯，在某一日听闻了祖父的讣告之后与母亲一同来到了祖父的家中。她先是感觉祖父的家的建造十分古怪，又有许多迷样的器具，随后又因为祖父的遗言，得到了他所有的研究，大量的书本，器具，生物标本等东西，尽管这些东西都散发着让人感到十分不快的感觉。祖父的一生就是在研究深海生物钟度过的，而凯在那张他曾经使用过的散落着各种书本的书桌上找到了一本，名为深海图鉴的册子。

主打歌深海图鉴讲述的是由凯发现房间中秘密装置，让齿轮转动而开启了通往地下潜水艇的楼梯。先是由俏皮的敲奏乐，慢慢加入了齿轮转动的音效，随后便是まめこ可爱的歌唱。随着凯越走越深，配乐的节奏与气势也逐渐加强。在水深六千米的海中，完全就是一个满是黑暗的异世界，但里面的各种生物却很吸引人。tr3 的曲调不止包含着海的深沉，更有一种悠远的感觉，曲子说的是凯的祖父曾经在 20 多岁的时候无意中于未知的海域之中，发现了巨大的古代海底都市的遗迹。那片遗迹的瓦砾堆就算放在现代也是非常美丽的，庭园长长的回廊中尽是鱼儿游动的影子，白色的墙上还刻着异国的诗篇。这样的美景却静静地躺在海底之中。忧伤的旋律仿佛在诉说着这个帝国的记忆，还



有祖父后来无论如何寻找也没办法再找到这片遗迹的遗憾。tr4是凯在看图鉴时无意中撞到头晕过去之后的神奇之梦，听着是很轻快的歌，却不断冒出了种种疑惑的感觉，在海底看到了云和太阳，还跟一位姐姐愉快地说了很多类似生死哲学的话，然而醒来的时候她却分不清这到底是现实是梦，还是自己的幻想。tr5为後藤ハルキ演唱，是凯的祖父为她写的一只名为ムッシュ・ド・メンダーコ的章鱼海底冒险故事。整首歌由活泼，浪漫等各种不同的风格组成，可以说是专辑的点睛之笔，兴奋地开始充满未知的冒险之后看到了许多美丽的深海之景，想必就是如此美妙的吧。

【M3-32】

【Mamyukka】Trick of Mamyukka 3

万圣节系列单曲第三作，几乎有一半以上的歌词全部都是英文，由手风琴静静地带领大家走进这狂欢殿堂之中，带着恐怖的面具，尽情闹腾。这首歌的主角是万圣节系列之中所有妖怪的统领者 -- 红之女王。玩弄着一切的，比任何人都要恐怖的她，带领着全员妖怪在万圣节之夜四处横行。人类甚至因为惧怕她和她的手下而与她定下契约（详情参考M3-34的内容）。

【M3-33】



【Mamyukka】百鬼夜行草子

好了，那么有趣的故事到这里就差不多打住了，M3-33的百鬼夜行草子，作为Mamyukka史上最长（估计没有之一）的一部小说，笔者与友人花了三个晚上时间研究其内容。我曾经在往期杂志提过这张专辑很有趣，小说和BK制作也很用心，同时还是mamyukka作品中非常罕见的和风。但现在细究了其中的长篇故事，才发觉有趣的旋律下隐藏着却是如此残酷的结局。

江户的一家大居酒屋里的四男千代丸误入妖怪町，差点妖怪吃掉的时候被女主のっぺらぼう救了，给了他一个狐狸面具让别的妖怪认不出他是人类。从此千代丸开始在妖怪的世界生活，很长一段时间在赌场玩乐，后来又干起商人的本行，酿了好酒开了酒坊，のっぺらぼう也一直在他身边一起生活。某日千代丸邂逅了一个叫茜的妹子，将她送回人类世界后发觉自己喜欢上了她想要跟她结婚，带着一群妖怪到她家里去，结果发生了打斗，被发现是人类。最终却被那些自己带去的妖怪给吃了，生死不明。多年后茜出嫁，某一瞬间似乎又看到了本来应该死掉的千代丸与のっぺらぼう的身影。

故事的吐槽点其实是很多的，比如千代丸带着妖怪想去娶亲，那些妖怪根本就是想去人间吃人，最终他自己被摘下面具暴露身份被痛苦地吃掉了（原文这部分描写得极其凄惨）。而一直跟随他身边的のっぺらぼう，自从他喜欢上茜以后整个路人化，几乎与故事脱离了关系。以及喜欢上茜的究竟是他本人，还是寄宿在狐狸面具里的妖怪呢，一切都不得而知没有答案。但故事的主旨其实就是一个 -- 人鬼殊途，人与鬼是不可能在一起的。虽然千代丸本是人类，但后来的他，也早已几乎变成跟鬼一样的身份了呢。

tr1对应千代丸误入妖怪町的部分，热闹欢乐的旋律下藏着幽冥的妖怪之音；tr2是千代丸在赌场里的情景，略为有些紧张的欢脱曲调正是为了迎合这个气氛而准备的。孤寂凄凉，让人倍为伤感的tr3之中，千代丸在黄昏送迷途的茜回到了人间。而tr4这首披着百鬼夜行狂欢之调的终曲，乍看之下似乎没有什么，但歌词却在残酷地唱着满心想要得到茜的男主遭遇不幸的全过程，这样描述故事的mamyukka也实在是恶趣味得不行啊……



【M3-34】

[Mamyukka] Haunted Party Orchestra

2014 年的 M3 秋惯例依然是万圣节系列，这张碟的出现将整个万圣节系列的故事推进了一大步，更是与之后 M3-36 的故事有一定的关联。故事背景的设定是“不给糖就捣乱”，人类因为怪物的力量太强而跟怪物的女王定了一个契约，怪物在万圣节之夜要袭击人类之前要先问一句 trick or treat，如果人类给了糖果就不会被袭击，拒绝的话则会有非常可怕的下场。tr1 和 tr2 分别是前奏和狂欢两个主题，无数丧尸一般的的妖怪们纷纷从四面八方涌出，聚集到了狂欢的广场上。尤其是まめこ在 tr2 里更是又一次向大家展现了她声优一般的功底，在其中不知道扮演了多少妖怪，还有各种各样细小的声音简直萌到破表。然而大家千万不能这么简单就觉得这张 CD 是很愉快的狂欢聚会，其实其中的内容还是十分黑暗，尤其是 tr3 这首诙谐有趣的圆舞曲真的就是披着羊皮的狼，听着很好玩似的，歌词内容则是“一名住在时钟台后面的少女，在万圣节之夜听到有人敲门，发现是妖怪们伸手要糖果。对万圣节传说感到无聊的少女的父母，因为拒绝给糖而被残忍吃掉（BK 还有非常详细的骨头碎掉的拟声词说明），一不注意爸爸也不见了，同样只有咔擦的声音在房中回响。这时，M3-30 的 CD 主角 -super pumpkin monster 飒爽登场干掉了怪物们，但回过神来，而少女的心脏却已经被掏空了……（虽然没有心脏，但少女还是被复活了，而复活她的人则是 M3-36 的主角 doctor nacht。）tr4 则是描述了妖怪们开的糖果工厂的情景。



【M3-35】



在被雾气与黑暗所封闭的谷底，雕刻着蒸汽与蘑菇的记录。优秀作品辈出的 2015 年春天 M3，Mamyukka 献上了一张史无前例的民族风专辑，本以为从未写过民族风的オッカ可能会比较难驾驭，谁知听完之后完全就被迷住，与专门的民族风团水准不相上下，更有长篇故事



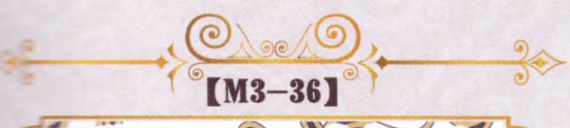
加成，成为近两年笔者最爱的专辑之一。

那么在这神秘的谷底究竟有着什么样的故事呢？趁着轻快的节拍一起来看看吧，悠扬的笛声为我们指明了通往名为アンハラ的城镇之路，一名皇家骑士为了完成给君上寻找长生不死的蘑菇的使命，来到了这个雾气弥漫的世界。充满着幸福感的美妙歌唱，与浓厚的异域风情，华丽的造语歌唱，让我们也一同流连在曲子之中了。tr2 的纯乐是骑士乘坐电梯去找引路人，尽管没有歌词，但这诙谐俏皮的敲奏乐真是可爱得不行，而且还附带着一丝浪漫神秘的气息。而アンハラ城镇之景则是由淳朴的阿拉伯风 tr3 来描绘的，我们可以听到まめこ一人担当主唱和伴唱，以合唱的效果把本就很带感的节奏炒热起来，在昏暗的谷底吹起了异邦之风，满是蘑菇的街道，由蘑菇制造的墙壁地板与窗帘，这样有趣的地方，已经禁不住想要饱览一番了。在找到引路人之后，被拉着大谈特谈蘑菇的骑士想必有些困扰吧（偷笑），tr4 完全就是まめこ在恶意卖萌想电翻每一个听众，连整首歌也都被愉悦的蘑菇遍布了。蘑菇很美味，蘑菇有许多用途，他们是如何繁殖的……恩？好像真的被洗脑得不行了啊。

tr5 开始歌曲的气氛就变得比较神秘梦幻起来了，像是跟随钢琴的伴奏，在夜光城之下静静舞蹈。骑士见到了蘑菇一族的公主，而公主对永生蘑菇却感到无聊。tr6 空洞深邃的曲风，伴随流水声营造了一个水晶的蘑菇洞穴。虽然公主告知他确实有永生蘑菇 – 水晶蘑菇的存在，但水晶蘑菇一旦被阳光照射到，则会失去透明度和永远的力量，仅能做延命用而已，要是错过仅有一次的效果还会产生剧毒。骑士知道蘑菇的真相之后虽然难过，却也还是跟引路人要了遮光瓶将蘑菇带走。tr7 也同样是一首纯乐，三拍子诙谐的曲调乍听之下很活跃，而故事在这里却步入最后令人深思的阶段。引路人告知男主，在他们的世界之中，出生，生存，再到死亡，这是一个很普通的轮回。她请男主在自己的国家安定之后，再带着朋友一起来到蘑菇的谷底游玩。

虽然生存在黑暗谷底的街道上，但引路人却是如此明明精神，也是因为爱着这条街道吧。

终曲 tr8 无论是作曲还是作词都很意味深长，是啊，长生不老什么的，其实生命也就是只有一次所以才珍贵吧？花开花落，万物也是在这样的轮回之中走到了今天。



【M3-36】

[Mamyukka] Doctor Nacht

M3-36 是 mamyukka 截止至今最新的万圣节系列 -- 其实笔者对这个故事挺忌讳，简直负能量满满。那么有趣的蘑菇物语过后，2015 年秋季的 M3 居然打着万圣节系列的旗号开始说起了欧洲历史上的噩梦 -- 黑死病。如果说百鬼夜行草子和 Haunted Party Orchestra 的结局是恶趣味的话，那么 Doctor Nacht 就是被病毒感染的恶趣味了吧。故事主角 doctor nacht，因黑死病而死，对这种病毒极其痛恨的他死后来到了万圣节城镇，创造了两只老鼠助手，用自己的方式治疗病患。BK 中记录了四篇小故事：doctor nacht 生前街道是如何横尸遍野的，还有对自身无法治疗病症的悔恨与绝望；一名少年生存在只要有人被感染黑死病，全家都会被杀掉的环境之中，当他的妹妹手臂上开出了红色的蔷薇（斑点）后，他绝望地选择了逃离，却只能孤零零一个人生存了；doctor nacht 的老鼠助手之一记录了日常的生活，还有原来一个治疗失败的孩子复活之事，doctor nacht 也变得越来越神经质；一名医生来到了犹如人间地狱一般的瘟疫区，自暴自弃的人们购买毒品解脱，疯狂的患者将自己皮肤渗出的血洒向他人，简直犹如人间地狱。而病患当中，却有一名失去家人的少女独自呆在家中，当看到戴着鸟嘴面具的医生后，笑着说，天使大人，你的脸就像是鸟一样呢。少女回光返照之后与医生闲聊，并且用他送给自己的花做了一个香袋，随后香消玉殒。宛若凋零的纯洁百合一般，令人惋惜。

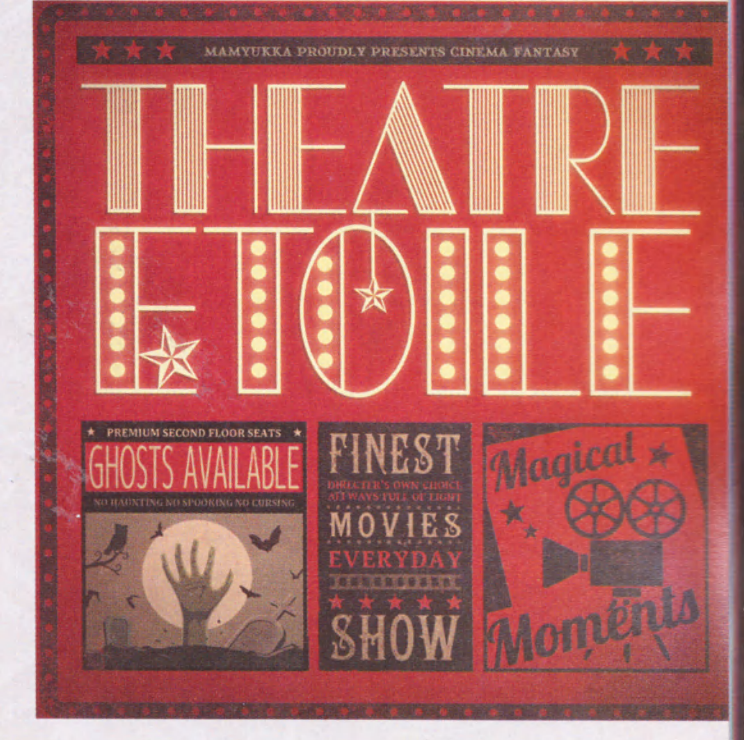
tr1 之中描写的大约就是 Doctor Nacht 想要复活这名少女吧，在上文描述了这么多恐怖情景之后，还有多少读者想要细品这张专辑呢？明明是这样的主题，主打歌却还是如此诙谐的悠闲节奏，也就更突显出在万圣节城镇 -- 这个生与死交接的地域，已经死掉的人们生存的地方还是比较宁静的，反正都已经死了嘛，又有各种生活设施。tr2，3，都是纯乐，描写的是 Doctor Nacht 狂气的工作，与满溢死亡气息的街道。tr4 的念白之中，まめこ将各种骇人的景象全数读出，因为怕详细描述会引起大部分人的不适所以不介绍了，日语听力比较好的同学真有兴趣的话可以听一下。



【M3-37】

[Mamyukka] テアトルエトワール

M3-37 的作品其实挺有一个总结的性质，讲述一名少女在街道上发现了一个从未存在的电影院，而这家电影院里所有上映的作品，都是 mamyukka 过去的物语故事。上文所提到的，银河铁道列车（M3-27），怪盗与侦探的较量（M3-29），深海图鉴（M3-32），寻找蘑菇的旅程（M3-35）等等。能够将自己的作品用这样的方式串联起来，对一直追着听歌的老粉丝们有一种说不出的感动。专辑的三首 vocal 曲目风格分别为欢快的爵士风，俏皮又不失浪漫的圆舞曲，以及帅气的进行曲。另外，我们还可以在 tr1 和 tr5 的两轨念白中听出少女对电影院的好奇，还有影院售票员对于每日业绩的自豪。





comment

万圣节，童话，阿拉伯风，和风，民族，这么多年以来 mamyukka 真的给予了我们太多的惊喜，太多的听觉视觉享受。在 M3-38 他们还发售了一张精选集 -- 世界空想楽大系，配合 80 多页的画集，更有每一作故事的角色设定，用心程度真的已经令人叹为观止。（安利一下，强烈推荐大家购入这张精选集）团队里的大家也说今后还会尝试更多风格的故事，今后还能阅读多少不可思议的物语呢，mamyukka，仍然在未知的道路上不停地前进着，陪伴着永远有着一颗童心的我们慢慢走过今后的人生旅途。▲


爪琊
所在地：杭州
星座：天秤
本命角色：吉尔伽美什
最近在追的番：『冰上的尤里』
半次元个人主页：http://bcy.net/u/452595

兽耳萌娘——专访半次元人气coser　爪瑯

咱就是贤狼赫萝

■ 提供 / 半次元　■ 责编 / 稗田　■ 美编 / 塔里

半次元：欢迎可爱的爪瑯 ~~ 来和大家打个招呼吧 w

爪瑯：(•ˋ ω •ˊ) 嘻嘻！大家好，我是爪瑯！

半次元：先来介绍一下自己吧！从 CN 的来由开始吧 ~

爪瑯：魔鬼的爪牙 ~ 嘻嘻！好像太直白了 (*/ω ＼ *) 就换成了瑯。

半次元：爪瑯喜欢 COSPLAY 多久了呢？

爪瑯：唔 ~ 从喜欢 cosplay 到现在大概五年了呢，很遗憾亲自上阵比较晚了。

半次元：这次给大家带来的是可爱的贤狼赫萝，是怎么喜欢上这个角色的呢？



爪琊：看『狼与香辛料』这一部番的时候真的被赫萝“汝啊，咱想吃苹果了”这种口癖萌到了，然后开始深入了解赫萝的性格，就喜欢上惹φ（￣∇￣o）！

半次元：这套赫萝也有作为自己的生日贺图呢～为什么会选择这一套呢？

爪琊：赫萝算得上我很喜欢的一个人物，选择这套也是因为对色调的喜爱，我觉得和氛围很吻合呢！而且我还是个兽耳控哦！

半次元：布景的麦堆和柔和的色彩超用心呢！一定花费了不少心思吧！

爪琊：嗯嗯，去研究了很多原番里面的画面，最后希望拍成这种暖心的色调，也去寻找了很多麦子和一些道具来布景，工作室的小伙伴为了布景也是思考了很多的呢。

半次元：这套后期的质感超棒！可以分享一下技巧吗？

爪琊：前期很重要哦＝ω＝，摄影用闪光灯打，这样出来的片子会凸显质感，后期加锐度和精细度～

半次元：之前还有翻到爪琊帅帅的试妆，是比较喜欢软萌可爱的设定还是帅气的设定呢？

爪琊：(*/ω＼*)这么说会害羞的！其实两个设定都很喜欢！在萌之后可以帅一帅会感觉好幸福！



半次元：话说快到圣诞节啦~贺图准备出什么呢~

爪琊：我想要挑战一下不一样的片子，不一样的自我，所以今年圣诞可能带给大家不一样的爪琊啦！这是个秘密，请大家期待吧！

半次元：16年转眼就要过去了呢~这一年最有成就感的事是什么呢？

爪琊：噫，时间好快！我在这一年片子产量比之前增加了不少，在后期和妆效画上面的技术也加强了很多，这些都使我很有成就感呢！

半次元：专访到这里就结束啦w来和喜欢自己的小伙伴说点什么吧w

爪琊：谢谢大家的喜欢和支持！玩cosplay给我带来了很多，改变我的生活，我也希望在圈子里面的小伙伴们可以感受到快乐的心情，同时我也希望可以把自己的心情通过片子传达给你们，我会更加更加努力！请大家多多关照啦！▲













新海诚 遇到百分之百的八月一个晴朗的早晨

『你的名字』与二十年来的新海诚

■文/浅色回忆 ■责编/稗田 ■美编/小茧

在体育比赛报道中，如果有破纪录的情况或是零的突破，解说员一般都会兴奋地喊道“见证历史的时刻到了”。比如某年之后再也没出现过的：中国足球打进世界杯的时刻。又比如很多读者还未出生的95年，还未成为魔王军的中国乒乓球队，在43届世乒赛上第一次包揽金牌。

因为难得，才值得载入史册。日本动画领域这样的“历史时刻”更加稀少。按日本人自己的说法，恐怕只有目睹1963年『铁臂阿童木』、1976年『宇宙战舰大和号』、1995年『新世纪福音战士』等引领时代潮流的作品诞生才能算数。可惜这些事件都发生在很久很久以前，甚至我们父辈的年代，根本无缘得见。

不过，命运总是会在不经意间给予我们惊喜。曾因『秒速五厘米』被定格在文艺清新风格的新海诚，今年夏季就交出了一份令所有人都大为惊讶的答卷。截止截稿时，他的动画电影『你的名字』在日本票房榜上蝉联数周头名后势头依旧强劲，总票房达到了186.8亿。可别小看这个票房，有史以来日本本土动画排在它前面的只有三部。分别是拿到奥斯卡的『千与千寻』（304亿），拥有八个大奖的『哈尔的移动城堡』（196亿）和97年最高票房的『幽灵公主』（193亿）。

在这个榜单里，新海诚孤独地被一堆吉卜力包围着（笑），似乎一夜之间就从小众名人成为了国民级监督。对于日本观众来说，这可是前所未有的大事件。看着『你的名字』从排片不多到口碑逆转再到突破1000万观影人次。如此盛景足以当得上“见证历史的时刻”。

别忘了这个叫做新海诚的监督只有43岁，在监督这个领域里简直年轻的要命。那么，『你的名字』的魔力到底在哪？新海诚又何以凭借此片在商业上做到100倍的爆发？下面就请随着本文，一起去看看这部作品的魅力所在吧。

不存在十全十美的文章，
如同不存在彻头彻尾
的绝望。

——村上春树『且听风吟』



若是有一天，醒来时发现自己的身体变成了异性，身材还是棒棒哒。那么，你要做的第一件事是什么呢?

新海诚在『你的名字』开篇给出的答案与大多数观众大抵是相同的。人格交换到女高中生宫水三叶身上的泷，每天都享受着胸前柔软的手感。而进入立花泷身体的三叶，也被胯下多出来的东西惊得脸红心跳。

从设定上说，熟读近期流行轻小说（尤其是国轻）的观众会表示这不就是正热门的性转么。对GALGAME有研究的观众则会开始提防剧情埋下的坑，毕竟这和多年前那部名为『REMEMBER11』的游戏，在开局上过于相似。而阅历广博的观众已经开始怀疑——这片监督真是新海诚? 怎么从画风到剧情都透着一股吉卜力和细田守的味道。

的确，『你的名字』从第一眼就让人感受到与以往新海诚作品的不同。尽管我们还是可以在其中看到标志性的教室、标志性的燃气灶、标志性的凌乱玄关。但户外场景的明媚阳光，热情开朗的主角配角都让人时刻怀疑是不是进错了放映厅。

在电影的开始部分，除了风格大变之外，『你的名字』依旧体现出一种叙事捉急的状态。性转和男女主角之间的人格交换不仅没有作为重点描写，甚至没有清晰的交待。笔者因为提前看了宣传，才能在一开始就判断出这是人格交换。对于没有提前了解的观众来说，前十五分钟到底发生了什么? 的确需要一点想象力才能猜得出。

在宫水三叶和立花泷各自人生的展现里，新海诚迫不及待地把设定一笔带过，连人格交换题材的惯例——从疑惑到确认再到互相合作都用快进模式轻描淡写掉。直接让镜头切入他



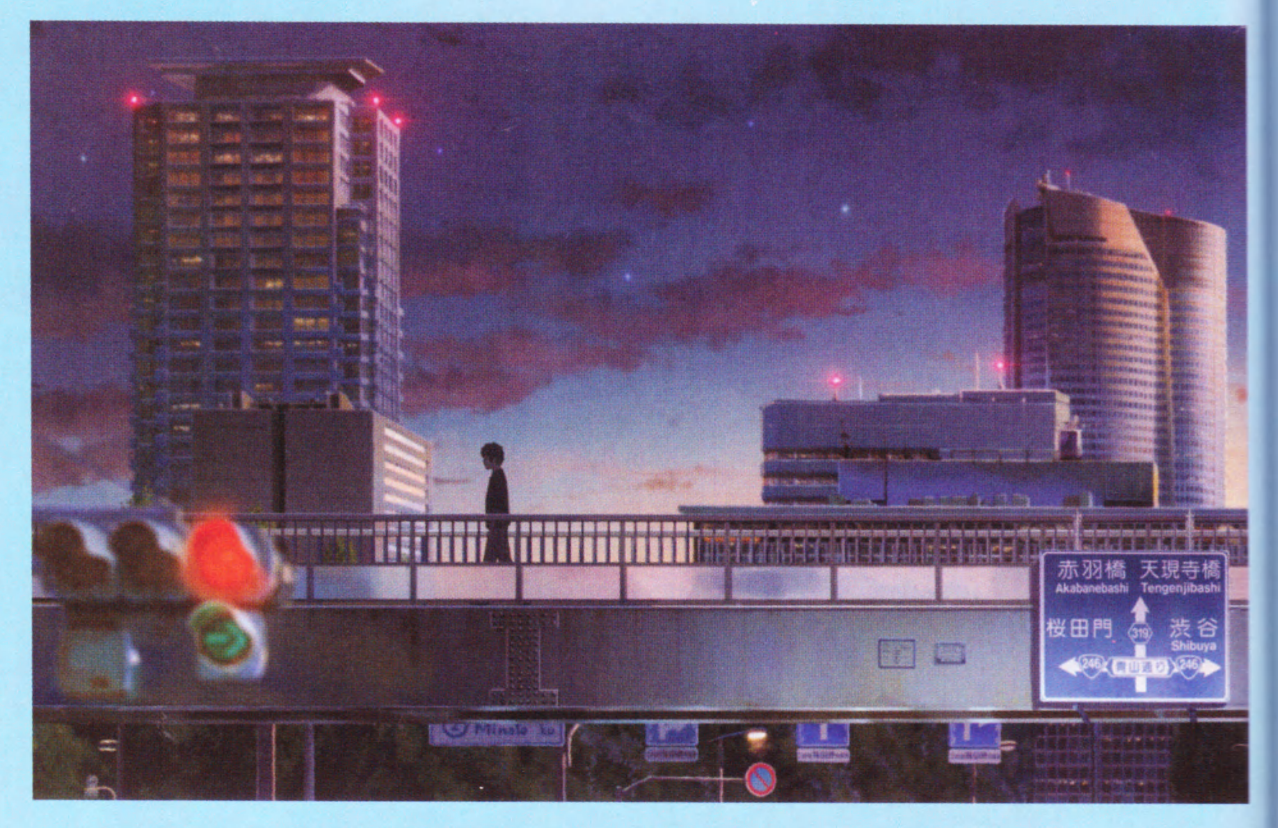


们的生活细节，这种日常大放送一直持续到全片三分之一处。当流星落下，立花泷再也收不到宫水三叶的信息，停滞的故事线才终于重新前行。

静若处子，动若脱兔。这句话用来形容『你的名字』的承接及转折段落再恰当不过。立花泷爬到山顶，看到了被落下流星毁灭的小镇，在死亡名单上找到了宫水三叶一家的名字。此时，观众才恍然想起在男主视角的某个角落里，的确写有流星坠落事件发生在三年前。在女主视角的电视上，的确播映着流星即将来到的消息。原来两人之间的距离不仅仅是都市与山村。不仅仅是生与死，而是不可跨越的三年。随着落寞的男主在细雨中走向藏有口嚼酒的洞窟。每个观众都能清晰地感到扑面而来的距离感和无力感，清晰地感到自己熟悉的那个新海诚又回来了。

不过熟悉的新海诚也只回来这一瞬。通过口嚼酒，两人之间断掉的丝线重新联接起来。接下来的事情不需多谈，新海诚没有重复伤感的离别，也没有重复相忘于江湖的套路。一波三折的努力后，村民们逃到学校避开坠落的流星。男女主角尽管忘记了各自的名字，尽管又是一段酷似『秒速五厘米』片尾的分镜。最终还是相逢在春光明媚的台阶上。嗯，这次终于没有该死的电车了。

在观影体验上，作者必须要打出满分。从二十年前新海诚首部作品开始。他便在其中反复絮叨着有情人不成眷属的故事。作为一名新海诚的 FANS，整部片子里心脏被高高提起何止四五次，总担心原本还有希望的剧情下一刻就会急转直下，给主角和我们留下一份怅然。幸好在二十年的历程之后，新海诚已经悄然作出改变，让他和观众都收获了圆满。









若说『你的名字』还有什么缺憾，只能说新海诚为了转折部分的冲击，在前期把各条线索藏的太深。除了上文提到的三年间隔，另一处极容易被忽略的是：从故事开始，每次的人格交换都是先让泷进入到三叶的身体里，然后三叶再进入到泷的身体里。从表面上看，这只是叙事顺序的安排。但组合起片中的细节，我们会发现两个人尽管间隔三年，却不是逐日对应，而是相差了一天。证据是彗星来的日子是 10 月 4 日。泷约会失败，在天桥上读昨天三叶给自己的留言：“约会结束时，能看到彗星吧”时，显示的留言日期却是 10 月 2 日而不是 10 月 3 日。

换言之，不是 10 月 2 日的泷和三叶相互跨越三年交换身体。而是 10 月 2 日的泷与 10 月 3 日的三叶跨越三年零一天在一起。所以，当三叶在 10 月 4 日的夜里遭遇坠落的流星，两人之间的丝线断掉，10 月 3 日晚约会结束之后，泷自然无法再次进行人格交换。

那么新海诚特意要把交换时间错开一天的意义在哪里呢？还记得三叶曾去东京，打算看泷的约会吗？泷是 10 月 3 日约会，那么三叶自然是在 10 月 4 日，也就是流星落下的那天去的

东京。因为两人相隔三年，所以三叶没有遇到和自己对话的泷。只遇到了三年前的一脸懵逼的泷。电车上的偶遇让泷获得了连接的信物——"结"。泷正是凭着"结"和三叶建立了联系。后又通过口嚼酒强行回到三年前的 10 月 4 日清晨。

可交换后的 10 月 4 日，内部是泷的三叶并没去东京，而是投入到拯救村民的行动中。在这个时空里，在东京的泷并没有得到"结"。那么当村子获救，10 月 4 日结束，联系着两个人的重要信物"结"因为历史的改变不复存在。他们就会如一方死亡那样，断开连接忘记对方的名字。

若是没有错开这一天。就会变成 10 月 3 日三叶去东京看泷的约会。虽然依旧可以建立"结"的关系。但通过口嚼酒再次连接时，回到 10 月 4 日的泷就无法影响到 10 月 3 日已经发生的事情，"结"依旧存在。从逻辑上说他们没法忘记各自的名字。要是回到 10 月 3 日呢？设定上人格转换只能维持 1 天，回到 10 月 3 日并不能解决流星的问题。

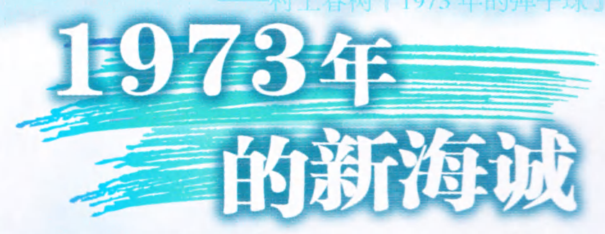
这套逻辑不仅繁复，线索隐藏的还超级深。笔者也是看了几遍，再加上有 infinity 系列的经验，才拼出故事的全部设计。这样一来，也就解释了为什么第一次对三叶10月4日的展现时，镜头直接切到了黄昏，三叶恹恹地在电话里说有点累。那并不是真正的累，而是因为白天在东京电车上的遭遇而感到失落吧。





瑕不掩瑜，尽管『你的名字』并非百分之百完美。美丽的画面，精致的剧情，贴近生活的情感表达还是弥平了新海诚过去的所有短板。轻而易举的让文艺青年和动画爱好者之外的广大观众也接受了设定，极大的扩展了观影人群。186.8 亿的成绩也达到了日本历史票房榜的第七位。考虑到日本院线对本片的排期会持续到圣诞节。我们有理由相信最终票房还能更上层楼。

> 时间也不知流过了多少，
> 总之我在横无际涯的沉默里行走不止。
> ——村上春树『1973 年的弹子球』



1973年的新海诚

身为日本百年建筑公司——新津组的公子的新海诚，毫无疑问是个执着的人。1973 年出生的他，1996 年从名校日本中央大学的文学部毕业后，并没有回长野老家子承父业，而是选择进入 Falcom，成为一名动画人。在 Falcom 的 5 年间，他留下了不少令人印象深刻的作品。『英雄传说 海之槛歌』和『永远的伊苏 2』的 OP 都出自他之手。有兴趣的读者可以从网上找来一看，皆是个人风格突出的上佳 OP。

新海诚在 Falcom 的工作顺风顺水。但一间游戏公司，一间小作坊式的游戏公司（当年的法老控还没有空轨无限续作商法）显然与梦想做真正动画的他并不合衬。2001 年，凭借『她和她的猫』在业界稍有存在感的新海诚，为了『星之声』的制作，毅然从公司辞职，变成了一位独立动画人。尽管我们可以后知后觉地表示他身为有家族产业的少爷，在年轻时可以随意去追求梦想而不用担忧失败后的生活问题。不过，当时他的家里并不支持他搞动画，新海诚在访谈里也说他的父亲是很重视权威的那种人，并不会因为有血缘关系就行方便。这点从他家明明很有资源，但在『秒速五厘米』成功后，新海诚才接了一些建筑业的广告便是明证（没有实力就不会被认同）。我们在二十年中也完全不知道他是个二代。这次家世暴露还是因为『你的名字』成为准国民级的动画。



他老爹终于觉得自己的儿子做出了能和自己比肩的成绩，才在建筑公司的官网上挂出了信息。

2002 年，新海诚倾心之作的『星之声』用优美伤感的意境与雅丽眩目的视觉效果在业界激起了不小波澜。自此，新海诚的发展走上了快车道。2004 年，他制作了第一部动画长片『云之彼端 约定的地方』。2007 年的『秒速五厘米』则是他在文艺清新领域的巅峰之作，时至今日，很多观众在听到那忧伤的主旋律时，依旧会触动条件反射，黯然神伤。

『秒速五厘米』后，新海诚进入低谷期。『追逐繁星的孩子』与『言叶之庭』的艺术水平和市场反响都不尽如人意。正当我们以为新海诚的极限就是如此时。他适时的交出了『你的名字』这份答卷。对于普罗大众来说，这是一部水平堪比『冰雪奇缘』和『疯狂动物城』的优秀作品。对于新海诚的 FANS 来说，『你的名字』却不仅是一部佳作，还是新海诚突破自我，完成蜕变的标志。

新海诚毫无疑问拥有着能从生活细节中提炼出孤寂和忧伤的天分。他的早期短片『被包围的世界』和『遥远的世界』各自只有三十秒到一分三十秒。就已经能准确地讲出“无人的跷跷板”和“电车玻璃上交缠的双手”这些极具寂寞意象的画面语言。在前些天的电视访谈节目上。有女高中生提问道：“为什么你身为四十的多岁大叔对我们十几岁少女心这么熟悉？”似乎被触到痛点的新海诚在现场只得微笑以对。后来在另一处访谈里，他如此作答——

我并没有去找年轻人取材也没想真实刻画，但是对于十几岁的年轻人来说是不是存在类似的真实苦恋？即使有和四十多岁的人感受也多少有些不同，我十几岁时也有过苦涩的青春，即便时间已经冲淡了一切，但是现在想起来还是很苦涩很憧憬，即便得不到但是长大后依旧觉得无比耀眼。

总结一下，大概就是说我青春时过的太苦涩了。这二十几年我一直在回味和加深对当年那种苦涩生活的印象。所以你们看到的其实不是四十岁的大叔心态，而是四十岁大叔用娴熟的画面语言讲出的十几岁少年人心态。所以你们那种少女心我简直再熟悉不过了。

新海诚的这段自白倒也算是肺腑之言。但凡看过几部他的作品，都会对他反复描摹的核心主题——“距离”深有感触。

『她和她的猫』表现了物种之间的距离。主角是一只猫和一位女性。女主角在生活中感情受挫，最理解她的反倒是她的猫。可惜她永远也不可能知道。



『星之声』表现了空间上的绝对距离。当一条短信都需要八年时间才能飘到对方的手机中，爱慕着的两个人只有互相遥望。



『云之彼端 约定之所』表现了两个世界的距离。就算浩纪最终冲入白塔，救出了陷入梦境的佐佑理。可是佐佑理对浩纪的那份感情却永远留在了那个世界。这也是为什么动画的开头，浩纪是独自一人前去怀旧。



『秒速五厘米』表现了纯粹的心的距离。比起上面那些前辈，贵树和明里之间的物理距离并不是不可逾越。樱花抄说明他们的心曾经足够坚定，在没有手机没有短讯的时代，可以在雪落的车站久久等待一个人。可是蝴蝶飞不过沧海，现实主义的『秒速五厘米』也没让主角们的信念抵抗住时间的磨损。最终这段感情无疾而终，不是客观条件的阻隔，而是激烈的感情随着时光的流逝，被冲刷到只余怀念。



『追逐繁星的孩子』表现了现实与理想的距离。明日菜因为寂寞去冒险，森崎老师为了复活死去的妻子前往雅戈泰。最终他们发现往事不可追，人只能活在当下。理想固然美丽，但很多时候炫目的理想并非是自己真正想要的东西。老师接受了妻子已死的事实，明日菜也回到了平淡的日常生活。

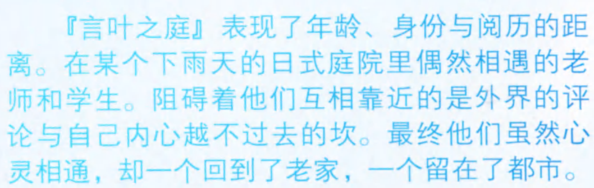






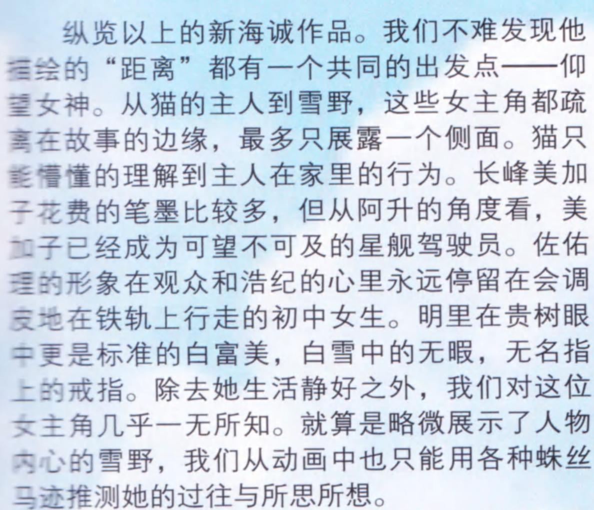






『言叶之庭』表现了年龄、身份与阅历的距离。在某个下雨天的日式庭院里偶然相遇的老师和学生。阻碍着他们互相靠近的是外界的评论与自己内心越不过去的坎。最终他们虽然心灵相通，却一个回到了老家，一个留在了都市。

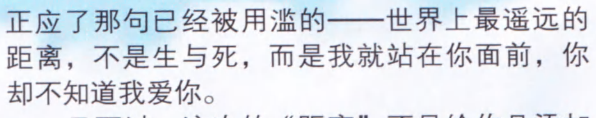




纵览以上的新海诚作品。我们不难发现他描绘的“距离”都有一个共同的出发点——仰望女神。从猫的主人到雪野，这些女主角都疏离在故事的边缘，最多只展露一个侧面。猫只能懵懂的理解到主人在家里的行为。长峰美加子花费的笔墨比较多，但从阿升的角度看，美加子已经成为可望不可及的星舰驾驶员。佐佑理的形象在观众和浩纪的心里永远停留在会调皮地在铁轨上行走的初中女生。明里在贵树眼中更是标准的白富美，白雪中的无暇，无名指上的戒指。除去她生活静好之外，我们对这位女主角几乎一无所知。就算是略微展示了人物内心的雪野，我们从动画中也只能用各种蛛丝马迹推测她的过往与所思所想。

联系新海诚所言的“青春的苦涩”。以及“正是因为中学时代没有经历过恋爱才能构思出这样的剧情”的发言。我们几乎可以断定他在中学时曾憧憬过某位女性，然后这份感情就如同他在作品中展现的那样——最终没有结果。所以，他对“仰望”的视角和“距离”的把控才能如此精准。

那么『你的名字』呢？在上一节笔者曾言一眼就能感受到这部作品与新海诚以往作品的区别。这个区别点正在于作品流露出的气质。新海诚这次直接把镜头推到了三叶的生活中。泷也好，观众也罢，都不再是以“仰望”的姿态去接触三叶，而是与她合为一体（为什么感觉这么污）。当然，片中亦有对“距离”的深刻描绘。三叶在电车上与三年前泷的相遇，不是



正应了那句已经被用滥的——世界上最遥远的距离，不是生与死，而是我就站在你面前，你却不知道我爱你。

只不过，这次的“距离”不是给作品添加哀愁和沉郁。而是为了最终的圆满进行的欲扬先抑。现年 43 岁的新海诚，在他二十年兜兜转转的动画制作生涯中，终于走出了以往的桎梏，谱写了一段新的主题。



所以，我一直以为人生就是
那么一种东西，
就是要四处寻找什么，那才是真正的
人生。
——村上春树『寻羊冒险记』



寻羊冒险记

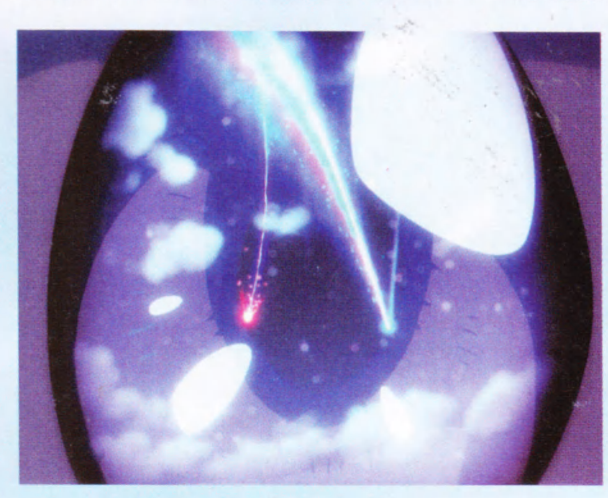
创作者一般会有两个阶段：才华横溢、集中一点的处女作；韵味非凡，兼容并包的巅峰期。

作为新海诚的多年FANS，笔者曾以为『她和她的猫』是前者，『秒速五厘米』是后者。如今方知这结论错的离谱，『秒速五厘米』终究是『她和她的猫』在情感传递的延长线。算是新海诚对于自己年少忧伤最有力的总结。『你的名字』算不算后者现在依旧说不好。因为这部作品明显还有改善的余地。

在近期的访谈中，新海诚多次提到村上春树对自己创作的影响。因此，也是村上春树FANS的笔者特意借用村上春树的“青春三部曲”来命名本文的小标题。毕竟在『秒速五厘米』及之前的作品里。新海诚散发出的气息与三部曲中的前两部——『且听风吟』、『1973年的弹子球』是无比相似的。核心主题“距离”与惯用视角“仰望”的背后，是后工业时代里青年的自我主体解构，是人类个体存在意义的消亡和粉碎。







对于天朝的80后、90后读者来说。如今的天朝社会与80年代的日本社会在发展进程上有很多相似之处。新海诚在他的作品里，经常会让主角发出如此的感叹——

“贵树，你想回到小时候吗？”在听完了他对公司发的一通牢骚之后，水野这样问他。他思考了片刻。

“我觉得这问题根本没意义。”

“没意义？”

“嗯。每天为了生存就已经费尽心机了。”他边笑边回答，于是水野也笑着说“我也是”，同时将碟子里的梨片送进嘴里咬了一口，声音清脆令人愉快。

“水野也是吗？”

“嗯。学校问我们将来有什么梦想的时候，我根本不知道该怎么办。所以决定在这个公司工作的时候，我才松了口气，这样的话就不用再思考什么将来的梦想了。”

没有梦想，不敢奢望，只是机械地生活着。这便是村上春树早期作品、新海诚以及我们共同所拥有的体验。在第二次世界大战结束后的八十年中，美国、欧洲、日本乃至天朝都不可避免的经历了社会从以意识形态为主导，到以经济发展为主导的社会物质化进程。在这个过程中，相比社会，我们是微小的个体。一个人的价值多寡往往取决于社会是否需要我们。从小受到的教育也是“成为对社会有用的人”。流动性很强的进学与就业，又让人与人之间无法结成牢固的团体。因此，在潜意识里很容易就会把个体与社会摆放在对立的两端。个人的渺小所带来的孤独感不可避免地洗刷我们的神经。

人生的目标是什么呢？人生的意义又是什么呢？物质生活的富足让我们有时间去思考这个问题。对于成熟的大叔来说，这两个问题好歹都能有个答案。对于一个年轻人来说，往往就会陷入不知道自己想要什么和能要什么的状态里。新海诚作品里的各种失恋，深层次正是

这一点的体现——主角们只是爱上了“自己在爱一个人”的感觉。他们会为自己的退缩跑寻找个各种现实理由。说服自己单相思 / 恋爱失败并非自己的错。实际上，这种表现只是人类个体寻找自我、证明自我、释放自我的一种体现。而不是两个个体之间有多么深重的羁绊。

村上春树在三部曲最后一部『寻羊冒险记』的结尾，让主角之一的“鼠”杀掉了象征社会物质化的“羊”。这个人物并不伟大，却有着足够的坚守。新海诚用『你的名字』也表现出了他的坚守。他坚守的不是『秒速五厘米』式的愁绪，而是作为动画人不断自我突破的信念。

回到他的出发点『她和她的猫』我们会发现，最初新海诚在动画制作上的优势是充满生活细节感的画面语言。他笔下的场景不用添加任何的附加说明，就能直观的让人感受到想要传达的情绪。落雪的车站、深夜有卡车开过的街道、塞满报纸的信箱、如洗的碧空、目力所及的地平线，以及悠悠然飘落的樱花都是他描绘过的经典场景。只此一项才能，就足矣让他成为一名优秀的动画师。但新海诚并不满足，从『她和她的猫』到『星之声』，他加强了剧情，让作品从黑白变成了彩色。从『星之声』到『云之彼端 约定之所』，他开始尝试制作长片。然而以场景为主导的创作，必然导致他作品的剧情是一个个短小优美意境的强行组合。缺乏连贯性这个软肋，在超过三十分钟长度的作品上表现的十分明显。『云之彼端 约定之所』的每个小段落单拿出来都很漂亮，组合起来就变得不知所云。







遭受失败的新海诚试图绕过片长这个阻碍。在『秒速五厘米』中，他弥补了自己在人设上的短板。把作品截成二十五分钟、二十五分钟、十二分钟的三个短篇。这种扬长避短的做法为他带来非凡的成功。『秒速五厘米』各种奖项拿到手软，新海诚一夜之间被大众熟知，因为此片记住了他的名字的观众数不胜数。按照一般的常理，一个小众监督做到这个地步也就足够了。按照这种被市场认可的套路继续走下去的话。若干年后至少也能成为几原邦彦、渡边信一郎、新房昭之这种个人风格强烈，在观众心中永远占有一席之地的名监督。

然而，新海诚还是不满足。

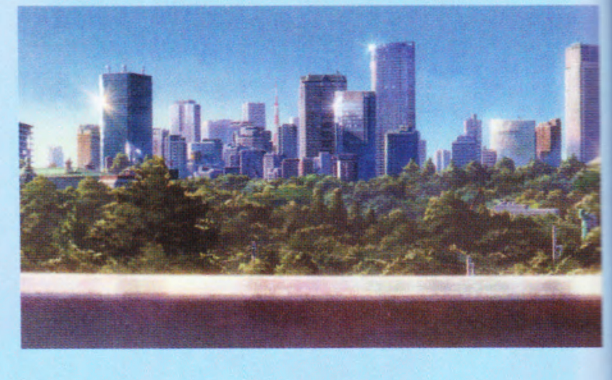
『秒速五厘米』中『宇航员』一章的乏力让他认识到长片这座大山不是想绕就能绕过去的。他

在小说版的结尾写到“等这列电车开过之后就向前走，他在心里作出决定”。让贵树迈开脚步的同时，也未必不是在给自己打气。下一部作品，他把模仿的对象设定成最受欢迎的日本本土动画风格——吉卜力。2011 年，全面模仿吉卜力的『追逐繁星的孩子』上线。然而蹩脚的叙事水平和强行表达一个很难引起通感的主题让新海诚摔的比『云之彼端 约定之所』还惨。一时间，观众甚至认为他并不具有制作长片的能力。

事到如今再回首，『追逐繁星的孩子』尽管水平不高，却是新海诚从『秒速五厘米』之后求变的第一步。论画面语言，论对物哀的表现。他在『秒速五厘米』中都做到了极致。再无突破的可能。从『追逐繁星的孩子』开始，我们可以发现他设计的主角比之前作品更开朗和积极。力求摆脱之前作品给观众带来的固有印象。

2013 年，新海诚再次退回短片领域。四十六分钟的『言叶之庭』不过不失，反响有限。10 万人次的观影人数完全不起眼。但新海诚藉此提高了叙事水平，比起以往连续叙事不能超过三十分钟的状况，在时间长度提升了 50%，故事起承转合也比较流畅，还发扬了自己 OP 做的好的优势，开始在片中使用插入曲烘托气氛。这些进步与成功的尝试都为『你的名字』打下了坚实的基础。





另外，『言叶之庭』最后的最后，小说版里雪野与孝雄多年后相逢于小亭。在故事的结尾，新海诚写到：孝雄望着她，瞬间觉得雨停了。这个不起眼的小细节对于新海诚实则是巨大的变化——对情感的态度终于完成从“爱别离”到“在一起”的 180 度转变。

于是，我们在今年看到了观影人数从 10 万飙升至 1000 万的『你的名字』。可以说这是新海诚把文艺风和大众路线结合在一起，是站在『追逐繁星的孩子』与『言叶之庭』的肩膀上，各方面都达到了高水平的集大成之作。正如他自己所言——这是至今为止的最高作。

那么，现在新海诚满足了吗？

当然不。访谈中他表示下面依旧要在故事和台词的节奏感、速度感上下功夫。看起来他也明白『你的名字』在叙事方面（前期节奏）做依旧的不够完美，还有改进的余地。这种不断攀上高峰，再不断前往下一座山的节奏他并不陌生。在他从事动画创作的二十年中。前十年不断精进自己的文艺风，做出了能在文艺动画的最高点占有一席之地的『秒速五厘米』。后十年抛弃经过市场检验的成熟套路，重新开始走大众动画路线，做出了和吉卜力同样受欢迎的『你的名字』。山顶和山脚各自不同的风景，想必早就熟悉的很了。





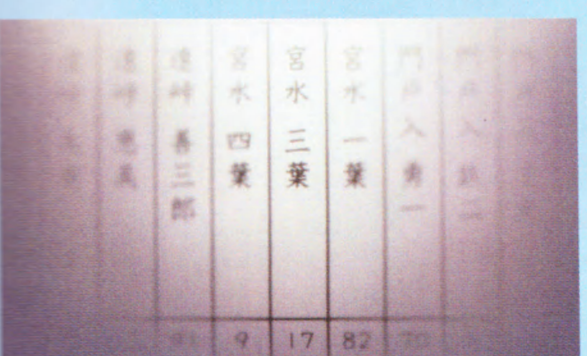


若说只看结果（物质）的社会规则是村上春树笔下的“羊”。那么新海诚就像极了故事里的“鼠”。他和“鼠”一样喜欢人类的懦弱、痛苦和难堪，也一样喜欢夏天的光照、风的气息、









蝉的鸣叫。村上在小说里借“鼠”之口说：如果接受“羊”的利诱，“我会成为一个与我不相称的堂堂正正的男子汉”。

这个“男子汉”在『寻羊冒险记』的意思大致是：被社会规则所认可的成功社会人。笔者想起很久以前曾看过的另一篇访谈。主人公是国内一位功成名就的作者，作家财富榜的常客。他出道也有将近二十年，出版的若干本书都是自己第一本书的复刻。当记者询问：这么多年来，您不想写一些新的题材吗？作者回答：“我停留在一个位置上，送走旧的读者，再迎来新的读者。只要还有这个年龄段的读者，那么我的书就永远会受到欢迎，这样挺好的。”在笔者看来，这样的作者大抵就是接受了“羊”的利诱，善用“羊”的规则成为了一位成功人士。这样做当然没有什么不对。也许这位作者的终极爱好并非是创作，而是诗和远方。那么把码字作为一项赚钱的技能，成为成功的“羊男”，毫无疑问是一件可喜可贺的事情

只不过，站在创作者和读者的角度。笔者更喜欢新海诚这种不断尝试突破自我的创作者。哪怕现有的东西已经被市场认可，在遇到瓶颈时还是能毅然打破成熟的套路，去尝试新的领域。毕竟创作这件事和市场需求本就不是完全兼容。像日本轻小说、起点文那样一味的从取悦读者的角度出发，终究只能做出短平快的快餐。然而读者在需求炸鸡汉堡的同时，也是需要精心制作的上等大餐的。而后者必定要经历无数次试错，方可成就完美。

2016年8月26日的早晨，当『你的名字』在日本上映，

我们遇到了一个无限接近百分之百的新海诚。

那么下一次呢？

可能他依旧会重蹈覆辙，只能做到百分之五十甚至更低的自己。

但，只要他还在试着磨砺自己，精进作品。

就有理由相信。

在未来的某一天，终能见到真正的——

百分之百的新海诚。



介于“天才”与“努力家”之间的风景

Ordinary view between genius and the hard worker.

——既非大器，却也晚成的karory（下）

■文／完蛋了的国王 ■责编／岩烧碳渣 ■美编／小茧

所以这一次还是敬陪末座

So this time Is the lowest

2008 年发售的『しゅぷれ』其实多少带有转型的意味，结合当时的社会背景来看，『电车男』大热后 2ch 的宅文化，以及后来诞生的 NICONICO 等网络平台上催生而出的二次元亚文化大有向主流进军的趋势，所以藤仓绚一才动了要赶时髦的念头，游戏的台词和人设里一股脑地被塞入了大量被认为深受宅男们欢迎的元素，且不论藤仓本人是不是对这些新鲜事物了解得足够彻底，就以游戏选择的画师阵容而言，其实也只有狗神煌的风格与游戏的风向比较合拍，其结果自然就是把两个中二度最高的角色交给她来设计，但这反而衬托出了另外三人的格格不入。这样一部作品的制作过程想必也愉快不到哪里去，于是乎梱枝りこ和水泽深森很快各奔前程，前者虽没有离开公司但一度忙于轻小说插画工作，后者也接了不少插画工作，日后与“ケロ Q/ 枕”便不再有任何交集了。而原本在原画阵里最不显眼的 karory 所面临的处境跟两位郁闷的前辈不同，她非但不是什么受害者，反而成为最大的受益者。道理很简单，少了两个直接竞争对手，karory 眼前的赛道突然变得空旷起来。

一部『しゅぷれ』的失败影响到的是整个公司的运营策略，“ケロ Q/ 枕”本就极度低产的生产线和口碑都比较脆弱，所以“枕”在此后陷入长期的沉寂也就不值得奇怪了，如果再联系到一年前姐妹品牌“プチケロ Q”的出道失败，这一年多以来对 MOONPHASE 的打击不可谓不大。但公司不会因此而轻易关张，团队的灵魂人物 SCA- 自还有最后一线生机，那就是他们发迹的起点——“ケロ Q”。彼时距离“ケロ Q”推出最后一部作品『モエカす』已经过去了整整四年，而且那只是一部 FD，不是完全新作，前作『モエかん』更是早在 2003 年 1 月



▲ karory 在杂志『PUSH！！』2010 年 3 月号上为『素晴日』绘制的宣传画

发售，说得不好听玩家们还记不记得有那么一部作品都成问题了。当初选择雪藏主品牌多年自然也是因为游戏销量不振，口碑不佳等原因，讽刺的是如今要重启尘封多年的“ケロ Q”，还是因为游戏销量不振，口碑不佳。当然才华横溢的 SCA- 自为了这一出戏早就想好了剧本给自己找好了台阶下，他在公布ケロ Q 新作企画的时候对外宣称“新作将是ケロ Q 回归原点之作，而且是字面上的意思，因为它将是ケロ Q 处女作『终之空』的续作！”此言一出，在老玩家圈子里马上就炸开了锅。此后经过一年多的艰苦开发，2010 年 3 月新作『素晴らしき日々 ~ 不連続存在 ~』终于发售，并在很大程度上证明 SCA- 自当初并没有夸大其词。不，甚至可以说『素晴日』连连斩获大奖的神勇表现已经远远超出一部名义上的续作所承载的能量。它是一部巅峰之作。而在这么一部大制作里，karory 同样找到了自己的一席之地。

之前也提到『しゅぷれ』发售后不久其原画阵容就已经等同于就地瓦解。说得夸张一点，各家同行和出版社的探子就像秃鹫一样围在 MOONPHASE 的公司门口，一有风吹草动就会一哄而上，为的就是争夺画师资源，因为大家都认同“ケロ Q/ 枕”是未来名画师的摇篮，但凡从公司跳槽出来的画师就是大伙争相抢夺的对象，狗神煌、梱枝りこ、水泽深森，以及

更早以前离职的月音和2C＝がろあ无一不是如此，大家不是去了其他Galgame品牌，就是被轻小说出版社挖走去画插画。尽管失血情况如此严重，但“ケロQ/枕”仍然保持着至少5人的原画阵容，令外界不得不感叹其班底之深厚。而『素晴日』的原画阵容也正好5个人：SCA-自、基4%、砚、笼目、karory。五人中资历最浅的karory再次敬陪末座，然而这一次对于karory的意义与『しゅぷれ』时却截然不同。

从『しゅぷれ』到『素晴日』的这一年半时间是karory成长最快的一段时期，无论从技巧层面，还是从心理层面。karory固然不是狗神煌这样的天才画师，但其作为画师的天赋也不容小觑，在与梱枝りこ、狗神煌等人共事的过程中，karory默默学习了很多，尤其是梱枝りこ对karory画风的形成影响很大，这也为两人日后的再次合作埋下了伏笔。为什么相比于狗神煌，karory会更乐意追随梱枝りこ的步伐呢？可能对于大多数人而言，天才们总是被敬而远之的对象吧。相比之下，还是像身边的梱枝りこ这样作画速度又快、画力又稳定、又能够按照监督的意愿来设计角色的模范原画师更值得自己去学习吧。

在名义上为5人的原画阵里，使用すかぢ笔名的SCA-自其实只是挂了一个名，他一人独挑大梁，包办了企画、监督和整个脚本的撰写工作，所以没有精力再像『终之空』时一样与好基友基4%并肩作战，他最终只承担了少量辅助原画工作。『素晴日』的主力画师是笼目，在7个主要女性角色里独占水上由岐、若槻镜、若槻司三人，戏份第二重的是基4%，负责高岛石榴和音无彩名两个角色，砚和karory各分到一个角色，分别是橘希实香和间宫羽咲，另两个主要的男性角色则由笼目和基4%瓜分。

▲『素晴日』虽然光彩照人，但毕竟不是karory的“主场”。



▲失败的『しゅぷれ』并没有影响到karory

『素晴日』的角色定位比较特殊，以章节制来推进的剧情每一章都会设一个主角视点，而大部分章节的主角其实都是女性，只有两章为男性视点，所以实际上有的角色既是女主角，又是主人公，照此来说笼目和基4%的重要性比STAFF表里看起来还要高，而另一个重要性被暗暗拔高的人就是karory，她笔下的间宫羽咲是其中一个章节第5章的主人公。

公司着力培养笼目，赋予其如此高的地位自然是有原因，出身于横滨的笼目是公司正式签约员工，跟梱枝りこ她们一样每天通勤，在开发『素晴日』时他（初步判断为男性）加入MONNPHASE也已经有好几年，各方面资历都够，而且更重要的是其实早在笼目于『H2O』里作为原画师出道之前就已经有几家出版社蠢蠢欲动打算挖角，为了能让这么一个人才能继续为公司服务，SCA-自也有必要在适当的时机把他扶上主力原画师的宝座。当然最后还有一个原因就是“ケロQ/枕”的原画组多年来实在是阴盛阳衰得太厉害，男性画师笼目的崛起不能不说是一件好事。

karory其实无意卷入女人们之间的“战争”，笼目的上位也能令她更坦然接受再一次敬陪末座的安排，不过这一次能画上间宫羽咲这个角色从各种层面上来说都是幸运的，羽咲不仅是第5章的主人公，也是第2章主人公间宫卓司的妹妹，两个章节之间的剧情联系很密切，因此羽咲登场的机会无疑就会变得更多。而且仅从原画师人选的安排而言，基4%、砚、笼目、karory这四人的画风的相似度尽管在其他品牌的忠实玩家们看来已经高得离谱，不一一标明的话根本分不清，但对ケロQ/枕的老玩家们来说，从视觉上来说还是有加以区分的可能的。笼目与基4%画风的差别最大，karory与此二人也有明显的差别，只是与砚的画风差别小一些，但如果把狗神煌和梱枝りこ两个“怪物”也加入进来的话，karory被埋没的可能性就大大增加了，karory的画风与梱枝りこ的相似度最大，跟光芒四射的狗神煌放在一起又会显得灰头土脸，所以如果不是刻意为之的话，相信

她本人也希望不要跟这两个人同场竞技，当然日后她跟栖枝りこ的再度合作倒确实是枕的刻意为之。

搞了个大企画 其实又好像没做什么

Make a big picture In fact, it does not seem to do anything

『素晴日』虽然光彩照人，表现神勇，毕竟不是 karory 的"主场"，关于这部作品的故事可以留到日后 SCA- 自或者笼目的篇章里再讲。其实在开发『素晴日』的这段日子里，karory 在另一片天地里也找到了自己的价值所在，她甚至一度认为这才是她的主业。

多年以来，一直守在 MOONPHASE 公司门口守株待兔的"秃鹫"里，有一头最为执着，收获也最大的"秃鹫"名为"电击萌王"。这次"秃鹫"的目标是 karory。『电击萌王』与几乎所有主打美少女文化的二次元杂志一样，名义上都是漫画志，『电击萌王』上的最大篇幅当然也被漫画占据，但稍微了解一点杂志发展历史的人都知道，『电击萌王』能有如今的业界地位靠的并不是漫画，而是插画。『电击萌王』创刊于 2002 年，历史也不算很短，不过最初是作为主刊『电击大王』的增刊面世的，在一开始的三年里一直作为季刊出版，却因为与主刊的差异化不明显，定位过于模糊而在 2005 年一度以休刊的结局退场。时隔一个季度后，2006 年 3 月杂志再度以『萌绘萌绘 SPECIAL』的名义复活，同年 6 月正式改名为『电击萌王』，此后作为双月刊一直出版至今。从这一次休刊后的改名就能看得出杂志的重心已经转到了萌系插画上，杂志的内容方针为之一变，虽然还在继续连载漫画和轻小说，但篇幅厚重的插画专栏，以及从隔壁『电击 G's』学来的"读者参与企画"明显占据了更醒目的位置，两大名企画"萌绘萌绘斗技场"和"大人的萌王"与"读者参与企画"一起完全支撑起了杂志的销量。所以，在『电击萌王』上有两类画师最多，一类是人气高涨，名声赫赫的大腕级画师，他们是杂志的广告看板，另一类则是被认为很有潜力、人气冒头的准新人画师，他们填满了杂志的版面。当时的 karory 显然属于后者那一类。



▲ karory 为日本知名书店"K-BOOKS"绘制的签名版



『电击萌王』很会找时机，他们在『素晴日』的原画阵容对外公布后不久就通过各种渠道联系上了 karory，一旦知道这位新人在品牌长远发展的计划之内，其价值就大大提升了，『电击萌王』方面的优厚条件令后者难以拒绝——一个全新的读者参与企画。其实绝大多数游戏公司对『电击萌王』这样的杂志社都是又爱又恨，虽然旗下画师的曝光率增加以后有助于推销他们担任原画的游戏作品，但从原则上说公司并不允许员工兼职，除非这是得到老板认可的个别情况。但"秃鹫"们之所以老是围在 MOONPHASE 门口不走多半也是因为ケロQ/枕的灵魂人物，兼实际上的老板 SCA- 自对兼职一事一直持比较宽容的态度，有时候甚至已经超出宽容的程度而更像是纵容。作为元老的 SCA- 自和基 4% 还能约束一下自己不随便跨界（事实上 SCA- 自的跨界活动主要是以脚本写手身份进行的，而基 4% 则基本上没有跨界动作），但旗下的原画师们个个都是兼职天王天后，管



都管不住。或许 SCA- 自的哲学就是这样，既然公司没有那么多原画工作可以分配，让画师们闲着也是闲着，何不让他们出去练练手？既赚到了外快，又拓宽了业界人脉。况且只要做到一视同仁，兼职不兼职也就不会在员工之间造成矛盾，能者多劳多得，大家凭本事吃饭嘛。所以当 karory 怀着忐忑不安的心情找 SCA- 自商量兼职一事时，后者除了提醒几句"主次要

分明”“不要影响游戏原画工作”之类的客套话以外，自然不会多加阻挠就爽快放行了。

『电击萌王』的新读者参与企画名为“G.L.M がーるず らいふ めーかー～”，名字很长，看着很装逼，“GIRLS LIVE MAKER”厉害了我的哥，其实就是个大家来踊跃投稿，设计出一群萌妹子角色，然后让她们穿着穿那，干这干那的企画。说句公道话，『电击萌王』做读者参与企画完全是从老大哥『电击G’s』那里偷师来的，论策划能力完全不在一个档次上，否则为什么『G’s』能包装出『妹妹公主』『双恋』『惊爆草莓』等企画，然后再做成漫画、动画和电子游戏推广到全平台赚大钱，而『电击萌王』却没有这样成功的实例，这就是实力问题。其实『电击萌王』搞了十几年漫画连载，拿到手的作品不是跨平台的边角料，就是某大腕随便找个新人合作合作搞两期的玩票作品，多年来真正拿得出手的自家代表作只有一部『草莓棉花糖』。普通漫画都搞不好，搞读者参与型的漫画连载效果如何可想而知。『G.L.M』固然是『电击萌王』最早，且目前唯二的读者参与企画，但由于宣传不积极，再加上『电击萌王』几年前官网一度宕机，大量旧信息丢失，现在网上关于该作的资讯非常少，能锁定的参与画师也只有以前 Lass 社的よう太和 karory 两人。karory 设计了一个叫“丽（うらら）”的红发少女，根据读者们的投票决定，丽的年龄范围从几岁的幼女到十几岁的美少女不等，再按读者们的喜好给丽穿上各种行头，水着也好，婚纱也罢，如果是读者的要求甚至不穿也行。就是这么个企画，说无趣也够无趣。本来嘛，没有明确的主题，想让这些美少女干嘛都没想好，只是一味换换装扮，卖个萌，恐怕读者很快会厌倦，即使强行画成漫画，大家也都敬谢不敏，连载不长久。果然到了 2010 年 6 月号这个企画就黯然完结了，由于是双月刊算起来也没有连载多久。好在差不多同一时间『素晴日』的游戏堂堂发售，karory 只当是在『电击萌王』领了几个月饭票，改善一下伙食而已。对于 karory 而言，『G.L.M』和『素晴日』有那么点相似，明明是个大企画，可参与其中的自己又好像没做什么。不过其实这次合作真正的意义在于，karory 进入了主流插画界的视线，也通过读者参与企画这种特殊的形式表现出了作为画师的“柔韧性”，日后插画的工作就会源源不断地找到她。



▲ karory 以毕业式以及幼驯染为主题绘制的杂志插画



▲ karory 绘制的『舰队收藏』金刚与榛名同人

▲在起 CM 展方面 karory 也没闲着，这是『刀剑神域』亚丝娜的同人图。

怠惰的藤仓和匠气十足的karory

Lazy and Fujikura Jiang Qi full karory

『素晴日』发售后的一年间可能是自karory出道以来最忙碌的一段岁月。『素晴日』销量飘红已经板上钉钉，赌博式的尝试得到了丰厚的回报，公司不用关门大吉，而且新作的开发也有了足够的启动资金，不过出乎外界意料的是SCA-自似乎并不打算让“ケロQ”趁胜追击，甚至连开发一部FD巩固一下利润的野心都没有，反而固执地重新激活“枕”，把新作的开发企画放在了这个两年前曾让他大失所望的姐妹品牌。或许SCA-自的做法并没有太多的深意，只不过是想让品牌和画师都能得到轮换，以维持一定的曝光率，但他并没有料到“ケロQ”此后反而再次陷入了长达6年的沉寂期，而续作的开发计划则一再搁浅。新作很快被命名为『いきなりあなたに恋している』，国内一般翻译作“忽然之间发现我已恋上你”，感觉很像一部拙劣的港台偶像剧的名字，而不复“ケロQ/枕”一直以来极尽装逼之能事的风格。

“ケロQ/枕”的作品有很强的继承性，不仅游戏设定多多少少延续自前作，制作班底也尽量从前作里找。『いきなりあなたに恋している』的主创不是别个，正是两年前把『しゅぷれ』搞砸掉的藤仓绚一，这个藤仓倒不是个蠢材，否则也不会凭借当初一部『H2O』的优异表现堂堂上位，但纵观“枕”的发展史却不难发现，藤仓的表现有高开低走的趋势，而且一旦背后没有了SCA-自的垂帘听政，其表现就会大打折扣，几年后一部『向日葵教会和漫长的暑假』便将此人的庸碌暴露无遗，以致于SCA-自终于忍无可忍，不惜放掉“ケロQ”新作的开发，直接干预起了“枕”的运作。这些都是后话了。既然脚本启用了藤仓绚一，那么与他搭档的原画师自然也要从『しゅぷれ』的阵容里去找，当年的四人里水泽深森远走他乡，狗神煌那部百万销量的『学生会的一己之见』也正连载得如火如荼，实在分身乏术，于是就只剩下椢枝りこ和karory两人。椢枝りこ有两年多没有接触游戏原画，而且当时正与“MF文库J”接洽轻小说『つきツキ!』的插画一事，这么一来好运便降临到了karory头上，生涯第一次主力原画师的工作就通过几轮减法轻易决定下来了。

要说当年玩家对『しゅぷれ』最大的不满可能就是“ケロQ/枕”一直都在严肃探讨人生伦理观的阴郁风格里一言不合地突然混进来一部专司中二搞笑的作品，猝不及防的老玩家当然忍不住要骂街。但如果简单的把问题归结在这一点上又未免天真过头，『いき恋』就犯了这样的错误。虽然新作的舞台被设定在了『しゅぷれ』十多年后的同一个街区上，有着主人公的家寒舍一夜之间突然变成“凡尔赛宫”的荒诞设定，换了谁来玩都知道游戏是准备重蹈『しゅぷれ』的覆辙，但藤仓又不能不顾忌玩家们的声音，而且有『素晴日』珠玉在前，要轻易摆脱严肃的氛围确实很难，所以即便是生搬硬套也要把探讨人性善恶、家庭伦理等严肃的话题加进去。但显然藤仓的长处不在这里，表现得相当笨拙。不过对『いき恋』来说最大的敌人还是紧迫的开发工期，不计算FD在内的话，“ケロQ/枕”任何一部本格新作的开发工期都不会少于一年半，『いき恋』的开发周期满打满算却只有一年，除了削减工作量别无他法。『いき恋』的女主角数量只有区区四人，应该是ケロQ/枕所有作品



▲『我的朋友很少』柏崎星奈的同人

▲『いきなりあなたに恋している』的杂志宣传绘，出自『TECH GIAN』2010年10月号

里最少的，与『しゅぷれ』的七人庞大阵容比起来寂寞得不是一星半点。可即便如此，『いき恋』的发售日最后还是跳票了两个月，于 2011 年 7 月发售。可怜的是恶评随之而来，比『しゅぷれ』有过之而无不及。玩家把不满的矛头集中指向单薄的剧情和角色阵，“枕”方面也无言以对，人家花了 9000 多大洋却仿佛玩的是一部廉价游戏，教人如何不怒呢？

karory 在这部作品里的最大收获——正如之前所说——就是荣升为主力原画师，当然“主力”两字要打点折扣，四个女主角 karory 和梱枝りこ对半分各画两人，karory 分到的两人是汤川凉和鬼之濑胤，一个是主人公的幼驯染小姐姐，一个是主人公的幼驯染同级生，四个女主角里就有两个幼驯染，顺带一提梱枝りこ负责的两个角色柳濑咏歌是主人公的义妹，养老纺则是主人公居住的“凡尔赛宫”里的专属妹抖。又是能干的表姐和义妹，又是幼驯染同级生，又是肉便器妹抖，何等套路化的人设，藤仓啊藤仓，你很怠惰啊！如果把 karory 和梱枝りこ单独放在一起来看，两人的画风确实很相似，从视觉上说只能从眼睛的高光部分所在的位置来加以区分，梱枝りこ喜欢把高光点在右上角（对于角色本身而言则是左上角），karory 则喜欢点在左侧中间。如果不仔细观察的话很容易忽略掉这么一点点差别。此外要从角色身材上说，karory 负责的两位女主角乳量显然更可观一些，这应该与梱枝りこ不怎么擅长画巨乳型角色有关，一般来说乳量输出都会由笼目和狗神煌来担当。


△ karory 为杂志『E☆2』绘制的插画

▲出自『アイ♡ドルチェ』第三弾

且不说“眼睛是心灵的窗户”这种老生常谈，Galgame 原画师十分重视眼睛的画法是众所周知，有的画风派系就是根据眼睛的画法来划分的，有经验的玩家也能通过观察这一点来判断画师之间的师承关系。在“ケロ Q/ 枕”的大家庭里，最主流的画风固然都源自 SCA- 自和基 4% 二人，其实也有比较能坚持自我风格的画师，例如笼目画风的源流就是 Leaf 御三家，他画眼睛的手法与其他伙伴就有很大不同，不仅眼眶更圆而不是接近于扇形，瞳孔高光点的大小和位置也完全不同。狗神煌、梱枝りこ、karory 等人的画风也都可以通过观察眼睛来加以区分。karory 曾在访谈中说过，自己在作画时最在意的一件事，与其说是刻意追求独特的眼睛画法，还不如说是视线的停留点。karory 意识到观者与角色之间的互动有两种状态，一种是停留在角色身上的任何一个部位，一种则是四目相接。作为创作者当然不能控制观看者的视线到底会


▼『某科学的超电磁炮』御坂美琴的同人



▲绘师百人展

落到哪一个点或者是舔遍角色全身，有的画师有自己的绝招，比如美腿、美臀、美乳、脖子性感的线条或者出类拔萃的秀发，也可能在衣着和饰品设计上做很多文章。但 karory 自认为不是那种天赋异禀型的画师，加上入行晚经验浅，一时间找不到自己的法宝，所以她特别重视后一种情况，就是当观看者与角色四目相接时。她认为画师作为作品的第一个观众，势必要把观众的视角代入进来，通过凝视角色的双眸，从而决定角色应该以什么角度，何种眼神来“回望”观看者。事实上在 karory 的整个生涯中她一直在观察这种作画方式，总览她的作品会发现，正脸比侧脸的情况要多得多，即便是侧脸角色的双眸也始终直勾勾地注视着观看者，她很少画视线不落在正前方，或者闭上眼睛的角色。相比之下梱枝りこ就很喜欢把角色的脸蛋微微侧向一边。这只能说是创作者对贯彻个人风格的方式有不同的理解，并没有绝对的优劣之分。重要的是无时不刻都对作画这项作业本身诸如自我意识，能一直贯彻到底的话就能达到所谓的匠人精神，而不是仅仅把作画当成是工作看待。karory 虽然谈不上是个天才，却是个匠气十足的画师。


▲ karory 为『D.C.』系列绘制的圣诞节挂历图



介于天才与努力家之间的风景

Between genius and hard home

karory 在“ケロ Q/ 枕”唯一一次以主力原画师的身份登场换来的却是一次不成功的经历。在 MOONPHASE 供职进四年时间，只画过四个角色，无论如何都不能算是一份令人满意的答卷。所以在『いき恋』发售后不久 karory 就决定跳出来单干。其实自从『素晴日』大热之后，插画方面的邀约就纷至沓来，其中一马当先的仍是『电击萌王』。『G.L.M』的企画虽然以失败而告终，但并不影响 karory 作为杂志的卷首插画师长期驻留下来，日后 karory 发表了个人的初画集『Karaful a la carte』，里面收录的大部分作品就来源于『电击萌王』，反而没有收录任何“ケロ Q/ 枕”时期的作品，所以笔者会觉得 karory 更愿意把插画师看作是自己的主业。

有『电击萌王』撑腰，各轻小说出版社一度对 karory 也是趋之若鹜，2012 年她与著名轻小说作家野村美月合作了一部叫『ドレスな僕がやんごとなき方々の家庭教師様な件』的新作，连载了 8 卷于 2015 年完结，不能算是默默无闻的作品，当然与野村的代表作『文学少女』系列比起来知名度是不能相提并论了。野村的御用插画师是竹冈美穗，两人合作过 5 部轻小说，加起来近 40 卷之多，karory 是野村合作过的诸多插画师里篇幅第二长的，以野村作品的整体风格而言，应该是比较认可 karory 画风里富有少女味的一面。另外据说这部小说脱胎自野村大学时代的某部原型作品，可以说是野村创作的原点，多了这层重要意义也多少给 karory 的插画师履历镀了一点金。karory 的第二部轻小说作品是发表于 2013-2014 年的『勇者リンの伝説』，别看篇幅只有 5 卷，但作者琴平稜正是凭借该作摘取了富士见幻想文库的第 24 届幻想



▲karory首本个人画集『Karaful a la carte』

大奖，给大奖作画插画当然是件很涨面子的事。不过说到底 karory 的运气并不好，彼时在“ケロQ/枕”的『H2O』动画化时她还没入社，后来人气高涨如『素晴日』都没捞到个动画化机会，不能不说是一大遗憾。后来转战轻小说插画领域，大腕作家、大奖作品也都遇到过了，却还是有缘无分。最近通过『白箱』『少女编号』这类大爆动画业界猛料的作品，普通观众也多少了解了一点内幕，原作方之所以屡屡冒着被改残的风险投身于动画化的大潮之中，正是被庞大的利益链条所驱使，且不论原作者和插画家能从中拿到多少授权费，动画对原作销量的推动是实实在在的巨大利润，因为某动画而名声大噪的插画家，回头再发售个人画集，短期内卖到飞起四刷五刷也不在话下。所以但凡有点名气的跨界活动的画师，谁不想搭一搭动画化的顺风车呢。karory 当然也很想，否则就不会一而再再而三的在一部部动画里客串提供 ED 应



▲与作家作家野村美月合作的轻小说

▼惨遭神隐的『夢と色でできている』

夢と色でできている
Our Times made of dreams and colors.

援插画了，其中一部『铳皇无尽的法夫纳』是椢枝りこ负责插画的作品，看着人家前辈的好运气自己也只有暗自羡慕的份。

说到 karory 的坏运气就不能不提『夢と色でできている』，当初明明是 feng 社主动接近 karory，许以独占原画的丰厚条件才把她时隔多年后又重新拉回 Galgame 业界的，谁料想开发进展极为不顺，从预定去年发售一直拖到今年年底都不见动静，feng 社更是过河拆桥删光了官网上的信息，假装此事从来没有发生过，一门心思推他们的廉价新作『学校のセイイキ』。『学校のセイイキ』的原画师凉香也算是 karory 在『电击萌王』上的前辈，竟也没有提醒一下这位小师妹，看来两人之间并没有私交。最近这两年 karory 的发展确实陷入了不顺的怪圈，尽管已经搬到了关东圈居住，却只能把大部分精力投入同人创作，不管大展小展先参了再说，而私下里仍在苦苦等待商业作品上的重大突破。karory 有天赋却不是天才，肯下功夫但够不上努力家，所以笔者给本文取名为“介于天才与努力家之间的风景”，像这样出道晚未必就是大器晚成的例子在业界也不算是个别现象，这样的画师最容易遇上瓶颈期，至于如何实现自我突破那就全看个人的修为啦。▲



It is the time that alcohol solidifies.

时钟为何而停

——关于咲夜“新”设定的种种

■文/夏目 ■责编/稗田 ■美编/小苗

前言 forward

在『黄昏酒场』所引发的各种议论逐渐平息之后，众多猜测认为东方的后续剧情会就此进入一个相对平淡的时期，从而为年底的 PS4 版『深秘录』中的新剧情以及明年可能的新作积蓄力量。但不久前『茨歌仙』第 35 话的问世又掀起了一阵不小的波澜。在该话中，有多个关键设定被提出或者证实，包括茨木华扇贤者说以及八云紫神明说等。但被人讨论最多的，还是本话中咲夜对自己能力的解释。咲夜为了摆脱异变嫌疑人的嫌疑而将自己的时停能力解释为“超高速移动”，这与之前所普遍的认为的“时间轴停止”说虽然在效果上类似，但是解释的方法却完全不同。在如何解释这个设定的问题上，各种意见十分罕见的对立严重。“神主吃书论“得到了很多人的支持，也有囧仙等考据大佬则是在详尽的论证这一条设定与之前的的剧情和游戏机制是如何相吻合的。在两者之间，也不乏“咲夜对灵梦说谎”、“神主在下一盘大棋”等等的“阴谋论”。“为什么只有这一条设定会引起如此热烈的争论？”、“咲夜的能力究竟是怎样的？”以及“这些问题的解答对于东方的整个世界体系的构建究竟有怎样的意义？”这些问题都值得我们加以深入的思考。而其背后所隐含的深意也许也在预示着东方未来的发展道路究竟如何。





详解 Interpretation

在第 35 话中，咲夜对于自己“操纵时间程度的能力”第一次做出了解释：

> 咲夜：更何况，我停止时间的能力，不过是超高速的移动能力而已。（以无质量的状态）
> 咲夜：将他人的时间流动停止这种灵巧的事情，我可做不来哦。

这句话的关键点在于“无质量的超高速移动”是如何产生时间停止效果的。众所周知，相对于任何参考系，光速都是一个恒定的常数，因此根据相对论，相对运动的物体的时间要比一个静止物体的时间流速要更加缓慢，当运动的速度达到接近光速的时候，甚至会出现观察到时间停止的现象。这个被称为“时间膨胀效应“的现象已经被诸多实验证实。而按照相对运动的观点，当 A 站在原地，并且（以 A 为参考系）B 以接近光速的速度运动时，也可以说（当以 B 为参考系的情况下）A 是以接近光速的速度远离 B。A 作为观察者时，看到 B 的时间接近于静止，而对于 B 来说也是同样如此。在咲夜的描述中，她的角色就相当于上述例子中的 B。当咲夜以超高速运动时，在她看来，周围的一切也就进入了时间减速的状态。但是，这种“时间减速”并不是真正阻止时间的流动，而仅仅是时间在尺度上发生了变化，当观察者变换时，这种“减速”也就不复存在，所以，咲夜说自己无法停止他人时间。而要补充“无质量”的条件，是因为相对论通过计算说明任何有静止质量的物体都不可能达到光速，也就不可能能出

现观察到周围时间停止的情况。

这种依靠科学理论对能力的解释与我们之前所普遍所认为的——咲夜是将整个世界的时间静止、只有自己能够行动的"幻想"解释有着根本性的分歧。之所以这条设定的解释会产生如此大的争议，一方面在于长久以来咲夜的形象已经深入人心，诸多的二次创作都因为这种便利的解释方法而无须在合理化的工作上花费过多精力，更重要的一点是，作为"完美潇洒"的女仆长，这样"科学"的解释显然不够"幻想"，而且一直以来被认为处理任何事情都游刃有余的咲夜，竟然要依靠不断忙碌的动作来维持，就好像让人看到了天鹅在水面下拼命划水的脚，让读者在情感上比较难以接受。神主给出的解释是否在逻辑上自洽，有待依据相关的理论进一步加以考察。不过"高速移动说"是建立在咲夜的第一视角下，想要成立的话，出现在同一场景中的若干人物和物体就要满足一定理论上所需的相对关系，如果不能，那就只能用"时间轴停止说"去解释过去的设定，并且证实神主在这里确实修改了设定。

如何在游戏中还原乃至进一步深化各种角色的能力，尤其是像咲夜这样的角色，有着与"时间"密切相关的能力，一直是很困难的事情。因为在游戏中，制作者不可能真正让玩家控制时间的流动或者体验未来，无论设定中如何神奇，最终在游戏中的表现力上都要做出一定的妥协。因此，游戏中咲夜使用符卡后时间停止的效果仅仅能用来当作参考，重点还是在文字以及图像的描述上，只有这样我们才能在最大程度上避免因为客观原因而对神主的创作意图产生误解。

在咲夜第一次登场的『红魔乡』中，灵梦线 easy 模式下咲夜有一句这样的台词：

咲夜：这种程度洋洋自得个什么劲啊，还差得远呢，回到两小时前重新来过吧

这句台词常被一些"神主吃书派"当作论据，说咲夜本身具有时间倒流的能力与理论解释不符。其实这里与其说是一种设定，更像是神主对于游戏者的一种调侃，来让游戏具有一种 metagame 的感觉。况且在『求闻史纪』、『外来纬编』中也多次明确提到咲夜无法使时间倒流。不过结合在魔里沙线中咲夜提到的"时间静止"以及提到让竹子开花的"时间加速"来看，这一时期神主主要的创作思路应该并没有想对这种"时间操控"的能力做出解释，仅仅是粗略的描述其效果，让人对咲夜这个角色产生良好的印象。

在随后的『妖妖梦』中，咲夜第一次成为自机并且配置了时间停止的符卡出场。受制于游戏的表现，在游戏中咲夜发动符卡时只有弹幕会静止，而敌机依然是处于可以自由移动的状态。之后的『永夜抄』虽然咲夜再次成为自机，却没有了和时间相关的符卡。不过红魔组在和四面灵梦的对战前有这样两句对话：

灵梦：每当你们行动，时间就停止了。夜晚不断延长，将夜晚停止的犯人就是你们！

蕾米莉亚：是那么回事。不行吗？

以及：

咲夜：你好像还不明白呢。我们把夜晚停住的原因是什么。

蕾米莉亚：咲夜，现在不必急。只要你帮



我调整时间，就算被误解也没关系。这可是者此前报之前的仇的好机会。

如果说前面的一句台词还可以理解成大小姐故意要和灵梦作对而"强行背锅"，后面一句台词以及咲夜当时所透露出的一种冷静的态度，应当看作她们是认真的。『永夜抄』的四条线路中，自机们将夜晚停止是一个固定的事件，设定上，自机们是通过收集击破敌人后的"刻符"来控制时间流动的，所以能力与时间无关的

魔组和幽冥组也能够发动“永夜异变”。但是大[illegible]此时要求咲夜为其调整时间很显然还是涉及到了咲夜自身的能力。在这种时间调整中，几个角色之间的时间流动是正常的，只有环境的客观时间被调整了。虽然这一点和超高速移动可以并存于咲夜身上，但是在当时应该说适合时间轴操作更加贴近剧情叙述的模式。

推论

Demonstration

众所周知，咲夜的原型之一就是『jojo 的奇妙冒险』中的 dio，在『红魔乡』中虽然没有直接说明，但是吸血鬼（dio 把自己变成了吸血鬼）与时停的设计、蕾米莉亚质问魔里沙时借用的 dio 的名言，都显示出了两者的紧密联系。而到了『萃梦想』中，这种联系就更加明显直接。咲夜在本作中的新符卡「咲夜的世界」，直接就是致敬了 dio 的替身“世界”，并且发动后的效果也是十分类似。在『萃梦想』中，这张符卡一旦发动，咲夜的周围就会出现钟表一样的背景，全视野变成灰色，对手和已经丢出的小刀会进入静止状态。『花映塚』中咲夜发动 C2、C3 攻击（时符「Private Vision」）时也有类似的情景。这种演出效果在后续的『绯想天』和『非想天则』中也被继承了下来。这一点被很多人认为是超高速移动的一个证据，当咲夜进入光速后，因为无法接收到其他光的反射，所以视野才会变暗。但实际上这一点是比较牵强的，因为在时停中使用颜色区别，更多的应该是为了通过作画表现出时停时人物的停滞感，即使是在『魔卡少女樱』这样的魔法少女作品中，当“时”这张库洛牌发动时，画面也会变成单一的颜色。而在『儚月抄』中咲夜发动同一张符卡时，视野黑白反色应该理解为黑白漫画无法反映彩色，所以只能用反色来表示状态的不同。同样在『jojo』中，当 dio 的替身能力发动时，画面的颜色也会发生变化，由此可见，这很有可能只是一种单纯的演出效果。



在这之中，有一点看起来似乎偏向于证明“高速移动说”。在『妖妖梦』和『花映塚』中，当咲夜发动时符时，她自身是没有碰撞判定的，在时效之内，可以随意穿过弹幕和敌机。而当一个无质量物体光速移动的时候，这个物体通常是处于显著的“波粒二相性”的状态，也就是说，高速移动的咲夜可以将自己变为“波长”而不再保持形体，从而获得穿过弹幕的能力。不过在『儚月抄』中，进入“世界”状态的咲夜被自己丢出的小刀包围时直接选择了放弃却不是通过“波长化”来躲避攻击，这当然有可能是咲夜因为本身就没有想赢而故意放弃，不过因为没有更多的作者创作思路的补充，从更直接的角度上来讲，这里应该确实是无法躲避的。而且从更主要的方面来说，在『萃梦想』中，当咲夜发动 236A 技能“离剑之见”时，自机与敌机都处于正常活动的状态，只有飞刀保持着静止。按照我们在最开始所提出的相对论情景来说，此时的飞刀只有处于光速运动状态时，在我们看来（以我们自身为参照系）飞刀的时间才能是静止的，这样就造成了一种“飞矢不动”的矛盾局面，这种矛盾在解释咲夜如何在『儚月抄』以及『香霖堂』中被包围的情况下如何加速时都是存在的。

等到『辉针城』中咲夜再次出场时，她的新符卡已经不再具有时间停止的效果，取而代之的则是一种能从未来二次消除弹幕的效果，这样的描述就有点类似『jojo』中迪亚波罗的替身“绯红之王”的时间消除能力了。绯红之王可以通过预知未来从而将不利于自己的未来时间从世界（时间轴）上消除来避免危险，这大概也是咲夜操纵时间的能力在未来方面的一种表现形式。所以也有人怀疑咲夜在时停上的致敬对象也许不只有 dio，还应该包括其他角色。而『jojo』中的另外一个重要角色空条承太郎在与 dio 的对战中，替身“白金之星”也觉醒了时间停止的能力。而漫画第六卷中对觉醒后的白金之星（白金之星：世界）的说明有一句这样的话：

速度很快，当其超越“时间”时，时间就会静止。

于是很多人认为这里是在说白金之星的时停能力也是拜其超高速移动所赐，因而说 zun 在创作的时候有可能参考了这一点。因为在『铃奈庵』第七话中咲夜在捕捉卓帕卡布拉的时候有一句“可以比光速移动的还快”的注解。此外咲夜在『妖妖梦』中使用的子机是一个画着星星的圆球（有一个著名的二次称号“magical ☆ sakuyachan star”），这和承太郎所属的乔达斯家族的星形标记有着一定的相似之处，更加大了两者之间的联系。但是关于白金之星能力



的解释在 jojo 爱好者中间也产生了不小的争议。因为在第三卷两人的决战中，dio 曾表明两者的替身的能力是相通的，并且在两者中一者发动时间停止时，另外一者是可以保持意识的同步活动。另外这样的设定也带来了更多的疑问，比如在作品中白金之星并不是设定为速度最快的，但是却只有他，而且还是在和拥有真正时间停止能力的 dio 的世界对战的时候才觉醒了时停能力显然不太合理。所以依然有很多人在坚持世界与白金之星停止时间的方法都是一种超能力，而不去寻找科学上的解释，毕竟无论怎么解释两者的最终效果也是相似的。除此之外，带有这个解说的『jojo』第六卷记载有白金之星解说的部分是发表在 2002-2003 年，也就是说可能要晚于神主对咲夜形象最初构思的时间。所以这种联系能在多大程度上，影响到咲夜在近 13 年之后对自己能力的解说，还是有可以讨论的空间的。

可以看出，在之前游戏的设置和剧情的解释中，“时间轴停止说”显然更占优势但是如果我们回过头来看一看这句话本身的话，就会发现它与剧情的衔接也存在很多问题。正如之前所说，相对论的所有结论都是建立在“光速不变原理”上的相对时空观上的，这样一来比较不同参考系中的时间是没有意义的，因为相对运动的双方都会觉得对方的时间要比自己要慢，这就是物理学史上著名的“双生子佯谬”（twins paradox）。两个双胞胎，一个人坐上光速飞船外出，当返回时哪一个会更加年轻，这



就是这个佯谬的基本表述。两人总会有一个人更年轻，但是双方的“对方比我年轻”的感觉也是正确的。其实，此时两人处于不同的惯性系（相对静止所需的速度不同）中，比较时间没有意义，除非只有当坐在火箭上的双胞胎返回地球的时候。但是如果涉及到返回，就会因为速度方向与大小的改变（产生加速度）而进入到非惯性系的情况中，没有产生加速度的一方的时间几乎就会在瞬间发生变化，最终出现当双生子会合时地球上的人要比火箭上的人年老得多的情况。所以如果咲夜真的进入超高速移动的情境下的话，当她回到原来的状态的时候，她所看到的景象就已经不应该再是自己“停止时间”时的景象，这显然是与『儚月抄』以及其他作品中中表现出来的当时间又开始流动时是紧接上一时刻的情景是不吻合的，而且这种解释仅适用于时间减速的效果，如果涉及到要加速某一物体的时间，那就只能让咲夜将全世界都进入到超高速运动然后再减速才能使实现。如果要为咲夜的能力加上不需要加速和减速、状态的转换对周围环境没有影响等方面或者要让全世界一起进入到加速模式等诸多额外解释的话，根据奥卡姆剃刀原则，“超高速移动说”本身就不是一个好解释。所以无论是从剧情设定上，还是从这句话本身的解释能力上来说，如果不是神主有其他的目的，那就应该是这里与之前设定的情况发生了变化。

在『求闻史纪』中，阿求对咲夜的能力做出过若干的描述，但是由于始终处于第三人的角度，这些描述有多少是符合咲夜第一视角的情况是不得而知的。假设神主在这里有着自己的考量并且并没有打算打破之前一贯的叙述的话，那就说明咲夜在这的描述并不是真实的。结合剧情来看，咲夜确实没有必要在“自己没



有参与神隐事件”这件事情上说谎，而在东方的整体创作思路上，战斗始终不是故事的主题，胜负也几乎没有人会计较，即使暴露了自己能力的缺点似乎也不要紧，所以在这种事情上对灵梦说谎并没有什么好处，效果还不如让人摸不到头脑要来的更好。咲夜作为女仆长，责任心想必也是十分强烈，对于灵梦可能会产生的嘱托，如果确实是认真的，应该也不会拒绝。所以尽管在主观视角上看，咲夜在这段故事中和阿求一样并不是一个“可靠的叙述者”，但她说谎的可能性应该是比较低的。

不过，如果咲夜对自己能力的说明是和一直以来的的表现不相吻合的话，神主如此设计剧情目的又是在哪里呢？秘封组作为外界人，比较习惯使用常识、科学的方法思考问题还能理解，但是在作为被非常识的结界所保护的幻想乡中为什么还要安排如此“科学”的情节呢？首先要回顾一下『茨歌仙』第 35 话的剧情。这一话中，灵梦是在调查人间之里不断出现的“神隐”事件，然后调查的对象们互相“推卸责任”直到紫把主犯的名号揽下并且用自己的方式消除了影响而结束。可以说剧情是紧接着『深秘录』、『绀珠传』以来的主线发展的。在出场的几个角色中，咲夜并没有出现在以上两部作品中，正因为如此，神主在这里也没有必要安排她出场，更没有必要在这里提供一个会引起巨大争议的“新”设定。灵梦虽然平时在解决异变时也是依靠直觉去寻找异变的元凶，但是在这一话中用来作为质疑咲夜所使用能力的理由却十分牵强。在『求闻史纪』记载了蕾米莉亚引发吸血鬼异变后与击败她的妖怪们签订的合约，其中明确的写到了食物由幻想乡一方进行提供。灵梦作为与之同时提出“弹幕命名决斗法”的博丽巫女不应该不清楚这个连阿求都知晓的条约，所以神主在这里神主让灵梦“强行”遗忘条约，从而安排咲夜出场并解释设定很有可能是为了后续的剧情做铺垫。

早在在『永夜抄』时期，永琳的文档中就提到，永琳见到咲夜之后十分惊讶，但是惊讶的理由却一直是个谜。在『求闻史纪』中，阿求也才猜测过咲夜是不是来自于月之都。而咲夜的名字以及其与月世界有关的符卡，似乎都在证实这种猜测。甚至于咲夜与辉夜的能力在一定程度上也有相似的地方。在都市传说异变还没有解决的现在，月之都的势力今后应该还会和故事有进一步的交集。『儚月抄』中咲夜也有了直接和月之民交手的经历。虽然在后续的异变中，红魔馆的众人一直不见身影，但是通

这种方式神主或许就是在说，她们也在以自己的方式观察着局势的发展，也许今后关于咲夜的种种谜题也会有所解答。无论是从之前漫画的剧情中，还是在神主的日常言论中都能从音乐中感受到接下来神主可能创作的新作中会有席卷整个幻想乡的大事件发生。作为新作中资历最老的角色之一，咲夜也许也会以某种形式在新作品中发挥作用，这里咲夜所解释过的“超高速移动”也许就会成为新故事的一个有利的展开点，比如根据“双生子佯谬”去展开新的都市传说或是利用这种效应开发出时间穿越的装置等等。

综述 Q.E.D.

如果从一个更大的范围上去看，咲夜这里的出场也许能反应神主创作思路的某种变化。在今年发售的秘封组新专辑『燕石博物志』中，量子力学中的一些基本概念被神主用作创作的灵感，而在这里现代物理学的另外一个支柱——相对论的引入，说明神主利用“科学”来解释幻想的思路有了进一步的扩展。虽然本质上神主还是希望为整个故事保留一种古典的氛围，但是作为非常识的结界之外的读者们，还是比较习惯于依靠“科学”与“现代”去对故事进行解读和分析，所以东方目前的故事越来越将关注的焦点从“古典到现代的转型”变化为“现代文明构筑自身时出现的问题和矛盾”，结束了古典物语与宗教战争的主题，从『深秘录』开始的“都市传说异变”就是希望从现代的视角审视“幻想”。诞生于市井流言的都市传说和集合了全人类最尖端智慧的理论与物理理论看似相差很远，但是实际上都是人类现代的产物。现代的幻想，已经从古典时期的“未知与遗忘”转变成了对人类文明自身创造物的“歪曲、误解与视而不见”，这种矛盾与冲突就表现为认识与话语的一种含混。作为现代人的我们，拥有科学的“常识”，但是却无法理解那些复杂理论背后的深意，所以只能依据自己的想象去理解，当精神没有跟上时代前进的脚步，我们所谈论的“科学”也就仅仅是一种个人的幻想。在古典的时代，人类的精神在与自然的较量中不断地成长；而到了现代，信息数量的爆炸式增长已经让人们无力通晓所有的知识，只能放弃自身的思考，把思想的权力交给精英和能力者。人类在自己所创造的文明中产生的陌生与疏离感就是现代幻想的来源。在人们的普遍语境之下，“科学”总是象征着现代，“幻想”总是充满着古典的气息，但事实上很多时候我们所谓的“科学”仅仅是对我们所无法把控的现代生活的一种幻想，就像东方中出现的各种“黑科技”，“幻想”却反而是从经验中诞生、帮助面对未知的人的一种“科学”。所以无论是这里对于咲夜能力的“新”说法，还是『燕石博物志』中梅莉关于大结界、穿越大结界等一系列体验的描述，亦或是更早先神主在『香霖堂』中道具的种种奇妙解说，神主看似是在利用“科学”解释“幻想”、把不可解的、公理一般的世界观当作命题提出却又不做过多的的说明，实际上却是在用“幻想”解构“科学”，借助“科学”让“幻想”变得有迹可循，又让我们在用“幻想”对照“科学”时发现自身思想上的混沌之处，进而完成自我的反思与成长。东方终究不是精神的避风港，它更多的应该是我们自身的一面镜子，抛弃现实沉醉于幻想并不是它真正的价值观，只有在“幻想”的事物中不断比照自身，精神不断地成长，“科学”才能真正为我们所用，让人类不再陷入自身制造的恐惧中。

当然对于咲夜的这次出场还有一个更加可能的解释——神主希望咲夜在这里出场。按照剧情的安排，灵梦为之前找到的每一个登场角色人都提供了一个新的情报，从咲夜的高速移动、白莲的操纵记忆、神子的无尽回廊与身边可疑之人到永琳的会造成大结界的扭曲，完整的拼凑下来就是最终紫的形象。在第 35 话中，尽管事实完全不是灵梦所设想的那样，但是从灵梦的角度上看，解决异变就像是一个黑箱实验，只要找到能承认的犯人，并且从结果上让异变停止，就是合理的，而不用去顾及动机以及事件的前因后果这种逻辑上的因素。这种无忧无虑的洒脱存在于东方作品的很多方面，所以在没有更多信息的情况下，我们也无从判断这是不是也是自己的一种过度解读与误解。也许当我们在这里用尽心思猜测的时候，神主已经在故事之外用更漂亮的方式把问题与矛盾加以解决，给我们带来更加意想不到的惊喜。

时钟为何而停，也许使用再多的篇幅也无法改变每一个人心中的答案，但这些对于故事之外的意义的思考，却能让作品本身也具有更多的活力，这也许才是神主想要最终实现的效果吧。▲



欢迎来到男子汉的世界

荒木飞吕彦和他的 GOLDEN GENERATION

■文/安莲·月炎蓝
■责编/稗田 ■美编/塔里

作为一套 1987 年开始连载至今的漫画，『JOJO 的奇妙冒险』应该比大部分正在读这篇文章的人年龄都大，然而这并不意味着它是过时的“老古董“或大龄阿宅自 high 的“年代物”，放诸整个日漫界，至今 JOJO 系列都是最潮的漫画作品。没有看过『JOJO 的奇妙冒险』的人，对这套作品的印象兴许只是一群看着很不友好的兄贵拗着奇奇怪怪的造型打打杀杀——光是如此它怎么会成为 ACG 界捏他出处最多的作品之一呢！假如你不了解 JOJO，认为漫画篇幅太长懒得补，对系列 TV 动画的人设望而却步，看到随处可见的 JOJO 梗摸不着头脑又想一探究竟，时值第四部动画正渐入佳境，不妨将本文当做迈入 JOJO 奇妙世界的入门第一步。

假如你在读这篇文章的时候发现不对劲的东西，不要慌，那一定是替身攻击！





IT JUST WORKS!

『JOJO 的奇妙冒险』系列作为漫画的地位大家应该都多少有所耳闻，『少年 JUMP』年轻一代的漫画家，几乎都受到了 JOJO 系列开创的“智斗”、“替身战斗”影响，武井宏之的『通灵王』是完全由 JOJO 系列启发而诞生的作品，『火影忍者』的作者岸本齐史更是荒木飞吕彦的超级粉丝。不过，JOJO 系列的文化辐射范围之广，远胜于这类套在任何经典漫画上都成立的说辞。

但凡一部作品的人气积攒到一定程度，它都会超过媒介本身形成一种文化，JOJO 系列就贡献了无数丰富有趣的衍生文化，首当其冲的就是圈内闻名的“JOJO 立”了。观看 JOJO 系列作品的时候，你会很容易发现，封面上、插图里、对话间，角色们基本都不爱老老实实站着，这是因为荒木飞吕彦非常喜爱借鉴一些国外的时尚杂志作为造型灵感，经过漫画加工后，这些独特的 POSE 便成为了 JOJO 系列的标志，每一部的主人公都有自己代表性的 POSE，它们被各种 ACG 作品、日剧、电影、MV 乃至唱片封面疯狂致敬，甚至还有粉丝根据这些动作开创了一套 JOJO 体操。基本上，一名真正的 JOJO 粉丝只要能战胜自己的羞耻心，拍照的时候是从来不会烦恼该摆什么姿势的。

除了 JOJO 立，JOJO 的各种台词也是重要捏他源。比如最常见的互殴时要用“オラオラオラ”对“無駄無駄無駄”、气氛紧张时放大的效果音“ゴゴゴゴゴ”、时间暂停时要大喊“The World！”，表达高冷

（？）的时候要说“やれやれだぜ”，拒绝别人的时候要说“だが断る”，以及想展现气势时（？）要说“JOJO！我不做人了！！”等等，光是列举这些名台词就可以凑足一篇文章的字数了。至于以各式各样的形式捏他过 JOJO 系列的作品，除了有以捏他 JOJO 作为卖点的漫画『太脏人气王传说』以外，还有『我的青春恋爱物语果然有问题』、『我女友与青梅竹马的惨烈修罗场』、『偶像大师灰姑娘』、『穷神』、『弹丸论破』、『SPEC』、『海女』等等作品，更不用提『银魂』、『奈亚子』这类本身就铺天盖地都是梗的作品了，要一一列举的话大概足够再凑出一篇文章的字数。

另外，就连作者荒木飞吕彦本身也是一个梗，因为这位不老的妖精连载 JOJO 二十几年来，样子从！来！没！有！变！过！据（非常不靠谱的）考据表明，拥有荒木飞吕彦容貌的人类最早可以追溯到古埃及时期的壁画，据（根本不存在的）调查显示，高达八成的人相信荒木飞吕彦的真实身份是吸血鬼，另外两成人认为他进行过波纹修炼，而『JOJO 的奇妙冒险』其实是他的自传。

和漫画家普遍给人们留下的印象不同，荒木飞吕彦作为个常翻时尚杂志、动不动就以取材为由周游世界（据说第五部『黄金之风』的灵感就源于他在意大利旅行时的同性恋大游行）的时髦家伙，不仅笔下角色个个男模身材，造型标新立异，他本人每一次出现在公众面前也都穿得有型有款，不光如此，他的时尚品味还得到了国际奢侈品牌的认可——GUCCI 先是与荒木推出特别短篇『岸边露伴的新宿之旅』，并在位于新宿的旗舰店举办了原画展，前不久又专门邀请他为品牌创作了一篇短篇漫画和系列插画，将其布置在了 GUCCI 的专卖店中，这场规模浩大的跨界合作当时掀起了巨大的话题，GUCCI 旗舰店第一次在营业前迎来了大量排队的男性顾客。

那么，JOJO 系列究竟有何魅力，能得到如此的认可呢？接下来要开始 JOJO 系列的简单科普介绍，内容较多，假如觉得太复杂看得脑壳疼了，就数几个质数冷静一下吧。







人类的赞歌就是勇气的赞歌！

整个『JOJO 的奇妙冒险』系列其实由八部漫画组成，除了第八部现在正在连载中以外，第一到六部都刊载于『少年 JUMP』、从第七部移刊至『月刊 Ultra Jump』。作为一部影响力如此深远的作品，一直到 2012 年『JOJO』才首次被 TV 动画化，原因很简单——它一度因为过于复杂被认为是“不可能被动画化”的作品，早年一部 OVA 更是被喷得狗血淋头。幸而新版的 TV 动画制作组非常小心地忠实于原作，让更多新观众有了接触这套经典系列的机会。除了动画，乙一、西尾维新、舞城王太郎、上远野浩平也分别为 JOJO 写过外传小说，有兴趣的话也不妨找来一看。当然，如果你有充裕的时间，那么把漫画补习一遍绝对是最理想的选择。每一部 JOJO 的漫画都各有特色，荒木还会按照作品的不同调整自己的画风，和那些一成不变的漫画家不同，荒木和他笔下的角色一样，从未停止成长。

八部漫画的主人公虽各不相同，但主要还是围绕着乔斯达家族展开，“JOJO”正是历代主人公名字的缩写。而核心就是血脉相承的命运、黄金精神以及人类赞歌。什么是黄金精神

呢？荒木并没有在作品里给出过明确的定义，但是他笔下的角色却一直用实际行动将这种能量传递给读者。

『JOJO』系列是个不断构思优化丰富的过程，尽管它直到第三部连载时才真正成为大热作，但核心根基其实早在第一部就已经打得非常坚实。JOJO第一部『幻影之血』(原名『乔纳森.乔斯达 －他的青春－』）有一段来自佛雷迪克·朗格布里奇『不灭之诗』的引言：“两个囚犯站在铁窗前向外眺望，一个看着泥土，一个仰望星辰。”这句话揭开了乔斯达家族宿命的篇章，也反映了不同角色对待人生的态度。

『幻影之血』的故事并不复杂，主人公乔纳森·乔斯达生于贵族家庭，教养良好，而迪奥的父亲是个彻头彻尾的卑鄙小人。某天，迪奥之父碰见遇难的乔纳森父亲，打算趁机打劫，乔纳森父亲却误以为他是救命恩人，于是在其死后将他的儿子迪奥收养下来报恩。迪奥从被收养之日起就一直盘算着如何将乔纳森逐出家门，好让自己成为家庭的继承人，甚至开始喂养父慢性毒药以便能早日继承家业，但这一切都被乔纳森识破——“我的「青春」是和迪奥一起的「青春」，接下来我要为这个「青春」做个了断！”走投无路的迪奥于是不做人了，戴上石假面变成吸血鬼，拥有了人类难以匹敌的力量。可即便如此，乔纳森依然靠自己的智慧和毅力于一次次对决中生存下来，从齐贝林处习得波纹技巧后，他终于战胜迪奥，然而几年后被苟延残喘的迪奥偷袭，两人在海底同归于尽。

『幻影之血』全篇都在讨论“勇气”——“人类的伟大，莫过于面对恐惧和绝望时的镇定”。以人类的肉身去抵抗吸血鬼，是以卵击石，然而主人公“即使知道必输无疑，也要有勇气接受挑战。”而所谓的“勇气”，就是“知道什么是恐惧，并面对它，将它视为自己的囊中之物。”JOJO系列的打斗从来不是传统的打怪升级，每一次战斗荒木都会设置一个看似无法破解的死局，让读者感觉到战局绝望不可逆转，然后让主人公靠智慧化险为夷，处处都藏着令人意想不到的展开。

『幻影之血』从来不是JOJO系列里最受欢迎的一部，但一定是每个人都必须要看的一部，它是一切的起点，你会发现之后的所有故事都和它有割舍不断的关系，而最难得的是，荒木飞吕彦在第一部的基础上，每开新一部的连载，都会继续创新，就好像看了八套不同的漫画，而它们结合在一起又是一部完整的作品——

第二部『战斗潮流』的主人公换成了乔纳森的孙子乔瑟夫·乔斯达，头脑灵活玩世不恭的乔瑟夫将智斗进一步发扬光大，上一作的波纹也被开拓出了更多“玩法”。他



这一次面对的敌人是石假面的制作者——柱男，最后作为人类击退了这种比吸血鬼更高阶的究极生物。另外，这一部还有个很有意思的小插曲，当时漫画初期的反派是史特雷，结果他没多久就被杀死，荒木因此收到了一位女读者的来信投诉，荒木还特地将来信内容刊载了出来，从此本来只是小配角的史特雷就有了“啊呜～史特大人死了！”、“啊呜～美型薄命啊～”、“先生你个蛋笨！・゜・(ノД`)・゜・”(来信中是真的把笨蛋写反了)等梗，被人们深深记住。



第三部『星尘斗士』在波纹的基础上引申幽波纹这一概念，也就是后来大家熟悉的“替身”。

所谓替身，是一种由体内生命能源所产生的具有强大力量的影像，由于此影像总是出现在人体身旁，故取stand by me之意将其命名为Stand。拥有替身的人被称为替身使者。每个替身使者的替身能力都不相同，并且拥有自己的一套法则，只有替身使者才能看见替身，当替身受到伤害，会同时反应在替身使者本体上。

丰富多样的替身能力为第三部的战斗带来了更多可能性。荒木通过让乔瑟夫女儿嫁给日本人的形式将故事的舞台拉回日本，主角空条承太郎是乔瑟夫的孙子，不过老当益壮的乔瑟夫在故事中也依然活跃。第三部的BOSS依然是迪奥，只不过这一次迪奥觉醒了替身能力，变得更加难以战胜，且时髦值呈几何上升。第三部贡献了无数名场面和经典台词，至今仍是系列作品中知名度最高的一部。

第四部『不灭钻石』的男主角东方仗助是乔瑟夫的私生子，荒木飞吕彦破天荒地将故事缩小到了“小镇”范围内，而对手是连环杀人犯吉良吉影。怪奇单元剧的形式让它看上去和前三部风格迥异，但更注重“趣味度”的替身设计以及精彩绝伦的BOSS战依然令第四部在系列作品中拥有很高的人气。

第五部『黄金之风』的主人公乔鲁诺是DIO的私生子，故事舞台换成了意大利黑帮。乔鲁诺是DIO夺取了乔纳森的肉体后与人类所生的儿子，所以严格意义上他算是乔纳森的儿子，其为人也更像乔斯达家族的后代一样充满正义感且遇事冷静。第五部的BOSS狄阿波罗是组织的老板，其身份是第五部的最大悬念，所以也是系列里存在感最弱神秘感最强的BOSS之一。(不过一个名字就叫BOSS的BOSS，存在感的确也强不到哪里去就是了……)

第六部『石之海』的主人公是空条承太郎的女儿空条徐伦，整个故事发生在监狱内。这一部承太郎也有登场，反派布奇神父是迪奥的头号粉丝(无误)。『石之海』的连载是最受争议的一部，粉丝间评价开始疲软，似乎荒木飞吕彦本人也从这一部起开始重新梳理了全系列

的意义，不仅将前五部的副标题重新命名，还极其大胆地画出了一个真正意义上“砍掉重练”的结局。

第六部完结之后，荒木一度打着“全新作”的旗号换到青年杂志开始了『飙马野郎』的连载，后来才承认这就是全系列的第七部。摆脱了之前的限制后，荒木找回了状态，在新舞台再度发挥自己天马行空的想象力，因而本作被不少 JOJO 粉丝评为返璞归真之作，在这一作也可以看见之前六部的角色以不同的形式再度登场，比如迪奥，但这次迪奥只是作为主要反派出现，最终 BOSS 是拥有谜之奇异减肥能力的美利坚大总统法尼・瓦伦泰。

最后就是正在连载的『JOJOLION』了，虽然主打悬疑的『JOJOLION』还有许多谜团没有解开，但我们已经再度看见了吉良吉影的活跃身影，个人认为『JOJOLION』又是荒木一次成功的转型，悬疑与第四部的趣味性相结合，令人看得非常爽快。



恶人也需要恶人的救世主

纵观八部 JOJO，英年早逝的乔纳森・乔斯达或许是荒木笔下唯一称得上完美的主人公，乔瑟夫会在赌博时出老千，空条承太郎是个会因为菜不好吃而拒绝付钱的不良少年，东方仗助一被嘲笑发型就会发飙暴走，乔鲁诺的志愿是当“流氓明星”，空条徐伦正处于叛逆期，第七部的乔尼・乔斯达更是常被笑言是 SBR 真正的 BOSS，大总统才是正义的一方。但是这些性格千奇百怪的家伙，虽然有着这样那样脱线离谱的一面，可始终没有停止成长，读者也从不用担心他们在大是大非的问题上犯下错误。

『JOJO』绝不是沉迷于只塑造高大全主要角色的漫画，正如荒木飞吕彦对每一个替身能力都精心设计，他对笔下的每一个大小角色也一样用心。每一个跑龙套都有一颗做主角的心，所以我们才会在第三部看见替身使者“命运之轮”志得意满地对承太郎一行人说出那句经典台词“第三部，完！”。惊艳的反派是“恶人的救世主”，光芒万丈的配角拥有匹敌主角的气场，甚至不乏令人肃人起敬的反派角色，再加上亮点频出的小角色，正是这样多面的塑造才令『JOJO』系列出现了这么多经典形象。

首当其冲的，自然是陪伴在乔斯达家族身边的那些战友们，像是代代忠诚地供乔斯达家随意差遣的史比特瓦根财团，以及苦情的齐贝林家族。每一代的齐贝林都会和乔斯达联手抗敌，最后以自己的牺牲换取乔斯达的成长。第一部的导师齐贝林教会了乔纳森波纹，第二部的西撒是乔瑟夫终生难忘的挚友，第三部起老谢家绝后了，可重启的第七部齐贝林以一身牛仔装扮再度登场，凭压倒主人公的非凡魅力教会了乔尼如何成为一个真正的男人，让乔尼完成了从女主角到男主角的蜕变（误）。

全系列最深情的告白（误）来自第二部，瓦乌姆终于遇见了令自己惺惺相惜的敌手，留下一句“我流浪了一万年，可能是为了遇见你”。不同于其他爱玩阴的柱男，瓦乌姆不仅实力超凡，也是一名堂堂正正的战士，

他处于对真正战士的敬重，留下了西撒最后的波纹，击杀了试图偷袭乔瑟夫和丽莎丽莎的吸血鬼，最终心满意足地享受战斗后逝去。第二部另一句名台词来自修特罗海姆的“我大德意志的科技力世界第一”，现在已经是被广泛运用的成句。伴随的另一句名言还有“不愧是纳粹，竟然能识破我的女装。”

第三部承太郎为了救自己的母亲踏上前往埃及讨伐迪奥的旅行，这场旅途他与乔瑟夫·乔斯达、阿布德尔、花京院典明、波鲁那鲁夫以及一只我行我素拥有替身能力的小狗伊基同行，虽然一路欢乐多，可最后也是靠着队友们的血泪牺牲才终于摸清迪奥替身能力的真相。第三部不仅有人类的忠义，还有伊基作为一只特立独行的狗的骨气。不少人几乎是哭着看完第三部的两场 BOSS 战。

第四部的 BOSS 吉良吉影看似是最平凡的 BOSS，却贡献了堪称全系列最紧张绝望的最终战，甚至荒木本人一度都想不出该如何才能让主人公翻盘。吉良吉影这个外表英俊儒雅的变态杀人狂也因而成为了全系列经典度可匹敌迪奥的 BOSS。吉良吉影究竟是个什么样的人呢，来看看他这段著名的自我介绍吧——

“我的名字叫吉良吉影，33 岁。住在杜王町东北部的别墅区一带，未婚。我在龟友连锁店服务。每天都要加班到晚上 8 点才能回家。我不抽烟，酒仅止于浅尝。晚上 11 点睡，每天要睡足 8 个小时。睡前，我一定喝一杯温牛奶，然后做 20 分钟的柔软操，上了床，马上熟睡。一觉到天亮，决不把疲劳和压力留到第二天。医生都说我很正常。”

然而这样的家伙却喜欢杀死漂亮的女性并保留她们的手做“女朋友”，拥有着缜密的心思和惊人的强运，能一次次度过危机，替身还拥有三段变化！第四部另一个巨大“贡献”是荒木本人的登场——性格古怪的漫画家岸边露伴，这位为了取材不惜舔蜘蛛、会因为猜拳赢了小孩子兴高采烈的家伙被荒木定义为“敌人”，实际却一直在做亦敌亦友的事情，拥有不逊于仗助的超人气，荒木还以他为主人公开展了外传『岸边露伴一动不动』的连载。

从第五部开始，出现了一位几乎把主人公风头都盖过的配角，布差拉迪。这个经常被人认错成妹子的角色虽然出身渔村，但身上同样有着坚韧果敢的黄金精神，他在第五部起到了类似齐贝林家族的作用，虽然理论上应该是乔鲁诺做大哥带着小弟们反抗老板，但更多时候布差拉迪才是更像大哥的那一个，因而常被开玩笑说是第五部的真·男主（乔鲁诺在乔尼登场前是历代被嘲讽最频繁的男主角，常被称为是“头上顶着甜甜圈的家伙”）。第五部还有一位被认为是真正定义了什么是“大哥”的角色，普罗修特。他的出场时间非常短暂，却是全系列最受尊敬的反派角色之一，故事中他为了帮助自己不成熟的小弟成长，在四肢全断的前提下撑着最后一口气维持住了自己的替身“壮烈成仁”的能力，为小弟争取时间，其名台词“我们暗杀小队的成员…跟那些整天喊着‘杀啊’、‘杀啊’的丧家之犬不同…当我们心中出现‘杀’这个字的时候，实际上已经杀死对方



了。”、“贝西，你要有所成长，如果不成长的话，我们就抓不住荣光。”都非常经典，令人回忆起来仍然热血沸腾。

由于第六部的结局过于震撼，以至于即使天气预报和安那苏的表现都相当精彩，但群众的注意力还是都集中在了结尾，当然，F.F. 领便当前的那句“你看看我，我在这个世界上生存过。”依旧是非常动人的名场面。



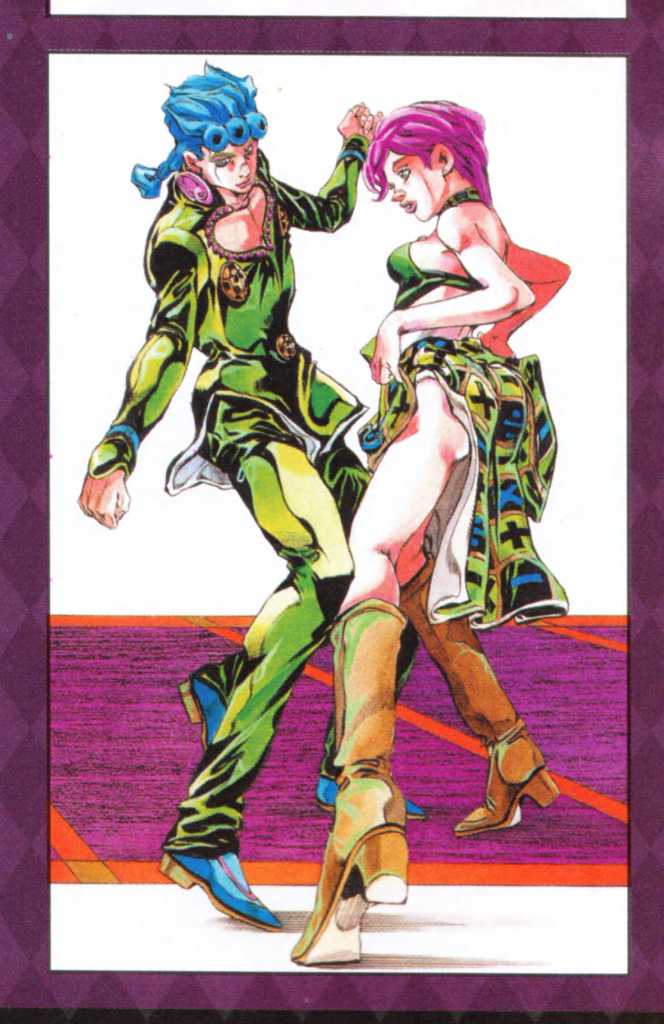
你的下一句话是说了这么多，妹子呢？

有相当一部分人对 JOJO 系列望而退却的原因是觉得 JOJO 看起来像一部基佬漫画，在这里你基本找不到任何跟“萌”沾边的女性角色（荒木直到第八部才开始会画萌系女角），实际上的确 JOJO 每一部数得上名字的女性角色都不超过一只手，戏份也不多。前两部好歹荒木还愿意把主角和你叫得上名字的妹子配在一起，第三部起男主角们基本就和爱情绝缘了，虽然都是在学校里受欢迎到不行整天一堆迷妹花痴的类型，可偏偏都没什么罗曼史，承太郎的老婆完全是第六部横空出世只有一格侧脸出镜的谜之人物，第七部的男主角乔尼在第八部开头就是已婚男身份并且已经（防剧透就不说了），无怪乎整套作品格外受腐女喜爱。关于女性角色缺乏的这个问题，最初的确被不少人吐槽，不过荒木这方面倒也一直在慢慢改进。

第三部本来除了承太郎母亲以外完全没有女性角色，后来强行安插了个离家出走的妹子还没给取名字，并且中途就被打包送回家了，不过多少反映了荒木（也许是在编辑的威逼利诱下）要加入女性角色的意识（编不下去了）。第四部开始荒木终于增加了女性角色的数量和重要度，创作了由花子这个完美的病娇，但她的戏份依然在主角群里倒数，而且人家疯狂痴恋的对象是康一，不是男主角仗助！替身带三段式变身又有美人倒贴，难怪康一要被说是第四部真・男主。第五部起，正式出现了和主角组队的女性角色老板女儿特莉休，然而荒木这样的实在人，愣是让五男一女走了一路完全没有发生任何浪漫关系和贵圈真乱小故事，仅有小部分人根据布差拉迪弥留之际的台词 YY 他对老板女儿兴许有些非分之想。而且特莉休明明戏份不少，存在感却在全系列里和她爹在全系列 BOSS 里的存在感一样低。终于，到了第六部，面对大家说他轻视女性的指责，荒木再也坐不住了——这次就让女性当女主角给你们看！不仅主角是女性，组队的角色也都是女性！有少女心但聪慧果敢的徐伦酱女子监狱大冒险！耶！——然而口碑暴死。队友艾梅斯还因为太有男人味被 JOJO 粉丝评选为 JOJO 系列三大兄贵之一，而让人印象最深的角色天气预报依然还是个男滴。后来成为徐伦未婚夫的安那苏出场时是女性肉体，后来又变成男性更是令许多男性读者相当不满（当然个人觉得安那苏作为男人也超棒的！）。

于是到了第七部，荒木也不管你们怎么说了，戏份最多的女性角色露西干脆是个老头子的老婆（新世界的史比特瓦根艳福不浅），和主角团前期几乎没怎么扯上关系不说，击坠数还是全作第一，简直女版龙傲天。

当然，摸着良心说，其实荒木对女性角色的设置还是比较用心的，前两部都不乏令人印象深刻的女性角色。乔纳森的妻子艾莲娜虽然看似柔弱，但却能在被迪奥夺走初吻



后用泥水洗嘴反击。艾莲娜的媳妇、乔瑟夫的母亲丽莎丽莎不仅是全系列排得上号的超级美人，还是一名优秀的波纹使者，她在丈夫被迪奥的余党杀死后，为夫复仇而招致通缉，为不连累家人常年隐居海外，让乔瑟夫以为自己的母亲已死，后来她阴差阳错成为了乔瑟夫的波纹老师。丽莎丽莎是 JOJO 系列中完全结合了美丽与强大的女性角色，下一次荒木再画出这样的美女，已经是第三部的磁力姐了。

不过，到了第八部，荒木总算集第一到七部女性角色之大成，塑造了真正意义上的女主角广濑康穗，东方定助也成为了历代男主角中桃花运最佳的一位，不仅可以边谈恋爱边战斗，还有十六岁的巨乳美少女倒贴，失忆前顶着个牛粪头竟也一样招蜂引蝶！

如果未来 JOJO 还有第九部的话，女性角色又会进化到什么地步呢？真是令人期待呐。

JOJO的摇滚捏他能力 世界第一！

JOJO 系列虽然是捏他素材的温床，但作品本身也充满了各式各样的捏他。荒木飞吕彦不仅是个时尚潮人，对摇滚乐的品味也相当好，整部作品的替身名和角色名全部来自摇滚乐队或摇滚歌曲，光是顺着替身和角色名听一遍几乎就是对摇滚乐史的一次回顾。

比如史比特・瓦根的名字来自乐队 REO Speedwagon，齐贝林家族的姓氏来自传奇摇滚乐队 Led Zeppelin，迪奥手下的僵尸小弟也正是以 Led Zeppelin 的四名成员 Jimmy Page，John Paul Jones，Robert Plant 以及 John Bonham 命名的，迪奥的名字来自重金属乐队 Dio。第二部四位柱男的名字分别来自歌手 Santana、乐队 AC;DC、Wham!、The Cars。阿布德尔的名字来自女歌手 Paula Abdul，来自法国的波鲁那鲁夫的名字来源也是一位法国的迷幻摇滚乐手 Michel Polnareff，至于狗狗伊基的名字来头最大——出自朋克教父 Iggy Pop。当然，塔罗牌和九荣神里的那些替身使者更是埋了 N 多梗，对国内相对知名度比较高的 enya、玛丽亚・凯莉、Kenny G、宠物店男孩、Cream 都有被捏他到。



第四部捏他的卡司变得更加庞大，可以看出这个时期荒木飞吕彦非常沉迷 Pink Floyd，仗助的替身疯狂钻石来自他们的『Shine On You Crazy Diamond』，康一的替身来自他们的另一首名曲『Echoes』，吉良吉影老爹的替身则来自『Atom Heart Mother Suite: I. Father's Shout』。Queen 的出场率也很高，吉良吉影著名的替身皇后杀手源自他们的『Killer Queen』，二阶段穿心攻击则源于另一首『Sheer Heart Attack』。

岸边露伴的替身天堂之门来自 Bob Dylan 的 名 曲『Knockin' on Heaven's Door』，透明婴儿的灵感来源于 U2 的专辑



『Achtung Baby』，外星人支仓未起隆的替身名来自组合 Earth,Wind & Fire，喷上裕也的替身高速之星来自 Deep Purple 的经典名曲『highway Star』。

第五部乔鲁诺的替身黄金体验来自 Prince 的专辑『The Gold Experience』，布差拉迪的替身是 The Rolling Stones 的专辑『Sticky Fingers』，纳兰卓的替身源于著名乐队 Aerosmith，特莉休的替身名 Spice Girls 就是贝克汉姆老婆以前混的那个组合。阿巴乔的替身忧郁蓝调原型是乐队 The Moody Blues，弗格的替身紫雾来自 Jimi Hendrix 的『Purple Haze』。当然，著名的 Michael Jackson 也出现在了荒木的致敬名单中，他的名曲『Man In The Mirror』以替身名的形式在第五部登场。第五部的反派和替身名还致敬了包括 Beach Boy、Baby Face、The Beatles、The Clash、Metallica、Green Day、Oasis、The Rolling Stones、King Crimson 等老牌摇滚乐队和音乐人，稍微了解摇滚乐的人一定能在里面发现不少眼熟的名字，他们全都被荒木替身化了！

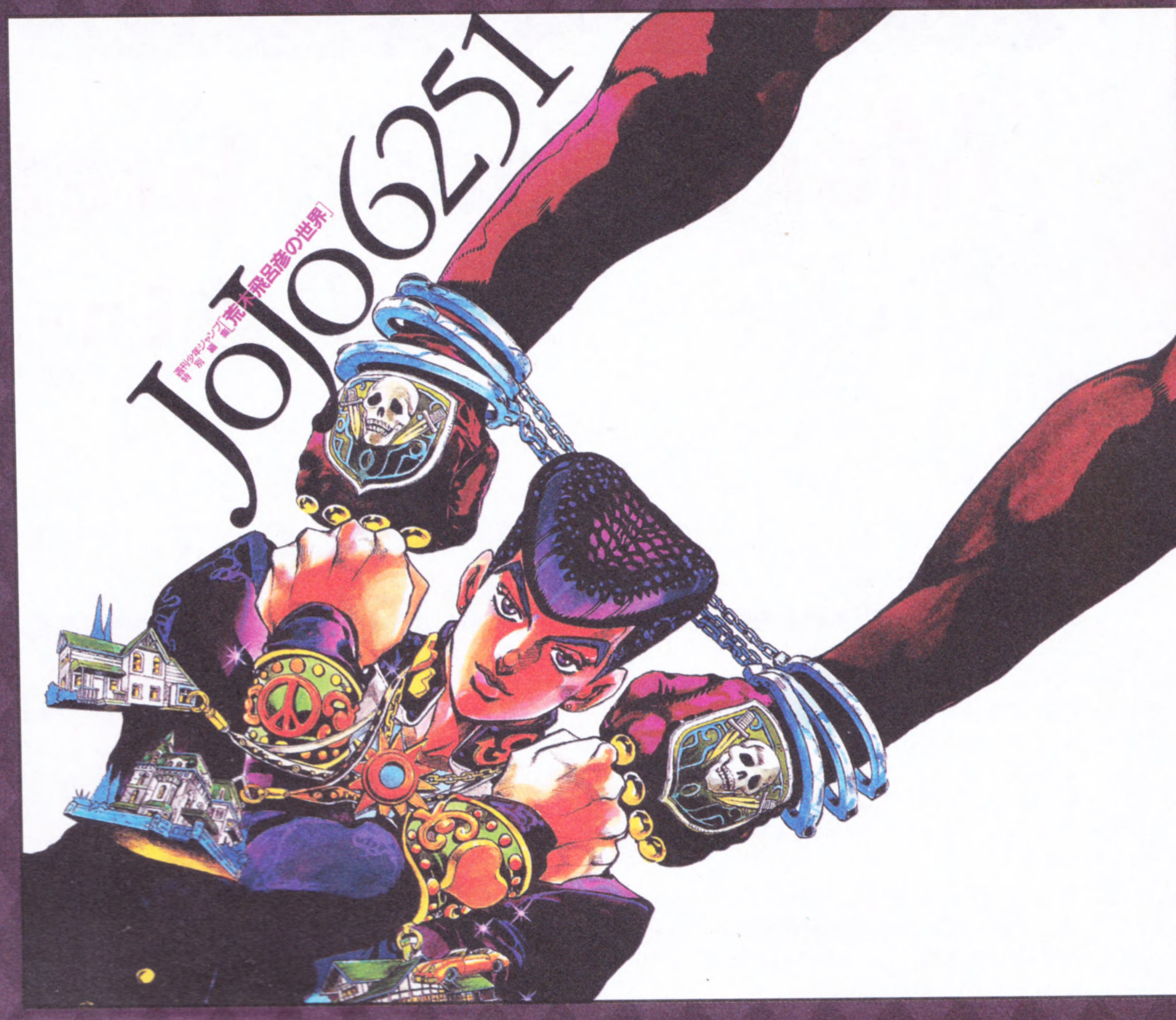
第六、七部我们能看见更多熟悉的名字，除了多次被捏他的 Jimi Hendrix、AC;DC、Bob Dylan、Queen、Led Zeppelin 以外，也逐渐出现了玛丽莲曼森、Kiss、Neil Young、T. Rex（是的，依然是最经典的那首『二十世纪男孩』）以及吉良吉影的原型 David Bowie。

到了第八部，连 Rihanna（东方大弥的替身名来自『California King Bed』）和 Lady Gaga（家政妇虹村的替身名『Born this way』）也开始登场了！震撼人心！荒木实在太时髦了！

当然，要将 JOJO 捏他过的乐队以及歌曲全部列出来，又足够再写一篇文章了，毕竟系列里随便一个路人的名字都能找到出处，更不用提这上百个替身和角色名了。鉴于篇幅有限，这里只列举了知名度较高的几位，尽管对听惯了 ACG 歌曲的人来说，真要跟着荒木的歌单去听一遍摇滚乐可能会不太适应，不过还是需要再次强调一遍，荒木的音乐口味实在是相当不错，也算是个人对这些乐队和歌曲的一次顺便安利。总之，荒木这种没事旅旅游，听听摇滚乐，看看时装秀的生活，真是太不像漫画家啦！

不知以上这些有没有令你燃起进入 JOJO 奇妙世界的兴趣呢？ JOJO 系列很少说教，也不怎么爱玩通常意义上的“正能量”，用乔瑟夫的话来说，“我最讨厌的两个词就是‘努力’和‘加油’”，但是这个系列能给你的收获和影响却是远在华而不实的嘴炮之上的。最后，若要用一段话概括荒木飞吕彦和他的 JOJO 系列，我会选择引用一段艾斑乔临死前与殉职警察的对话：

“我并不仅仅在寻求‘结果’……如果只为了寻求‘结果’的话，人是容易走捷径的……在走捷径时，也许就会迷失真实，甚至连满腔的热忱也会逐渐丧失。我认为重要的是‘寻求真实的意志’！只要有了这种向真实前进的意志，即使这次失败了，我也终于会达到目标的，因为我仍在继续前进……这是不会错的！”▲



"Make Doujin Great Again!"

■受访 / En-Sof 社团
■责编 / 稗田
■美编 / 小茧

——专访En-Sof同人社团

题记

东方project几乎可以算是国内同人的起点，从灵异传算起的话，几乎已经过了20年。数不清的国内同人社团因为它而成立、成长虽然最早一批爱好者已经到了成家立业的年龄，渐渐淡出同人界，主流二次元网站上热度也不再，但是依旧有人在为这个大家一起创造的瑰丽宏大的世界添砖加瓦。

本次二次元狂热有幸专访En-Sof社团，继续讲述幻想乡的故事



社团简介

En-Sof同人社团，主要活动范围是澳大利亚，新西兰，日本还有中国大陆。
成员遍布世界各地：中国、日本、意大利、英国、新西兰等等。
我们主要致力于创作同人志，同人音乐和周边。
从零开始创作到印制，销售和售后全部是我们自己来执行。
也会让朋友们代理特定地区，因此即便是在我们没有直接活动的地区也是可以买到我们的作品哦。
主要推广的是我们自家的作品，虽然偶尔也会代理一些朋友们的作品。

目前为止作品系列：

1.东方音画同人 – 这个是我们的画师KiTA和Tsubaki乐团联手开创的新系列。已经发行了一『Garnet』插图集和『红』音乐专辑。另外有即将发售的2张新碟，续作也在全力制作中！这个系我们社团的主打企划，会持续创作的。
2.舰队Collection – 福利向的作品，喜欢福利的朋友们不要错过哦，手动滑稽。目前只有发行过的一舰C的同人志，国内基本已经售空。
3.Lovelive – 这个也是个新系列，还在筹划中，但是发行是板上钉钉的事。
4.Fate系列 – 型月情节的各种同人志，从正常到福利向都有，企划具体暂时保密中。
5.从零开始的异世界生活，已经发售了一本蕾姆和拉姆的同人志，目前基本已经售空。感谢各位支持。
6.守望先锋，『我老婆说玩游戏就是要赢』的作品目前发售中！以D.VA为主角的"游戏"主题插图
7.还有一大堆想做的东西，敬请期待。



The begining of everything

2DM：感谢En-Sof社团的诸位百忙之中拨冗前来做客专访～闲言少叙，首先，我们就从社团的名字开始吧。这样有个性的团名有什么有趣的来历吗？是不是蕴含了什么独特的理念？

Dante：不同于大部分国内的社团名都和物理学相关，En-Sof的本意是神学里的“无限者”的意思。最初是我们的朋友提出来的，最后被选中了作为社团名。社团的理念其实当时只是想帮一下画师，现在发现那时候太年轻，too simple too naive。目前只想如何挣扎着把社团持续的运营下去。

2DM：真是相当独特（中二）的起点呢…当初社团的发起人是谁呢？大家是如何相遇并组建起社团的？

Dante：左边的某天脑袋不小心被陨石砸中于是开始搞同人社团。其他的部分交给其他人来说吧。

KiTA：其实和主催是在很早之前就认识了，有一天突然说“来画个本子吧！”，还真是吓了一跳呢。实在是对当时的画技完完全全没有自信，所以绘制『PLUME』的过程真的可以用难产来形容。所幸最后还是和大家见面了，虽然拙劣，不过也算是自己同人创作的一个转折点。发自内心感谢对当时的我抱有信心的主催大大。

泽：其实认识大家已经有7，8个年头了，最初是一起做同人游戏（隐隐约约记得最后坑了233），自打这之后断断续续的联系，去年12月突然收到了Dante的重新召集伙伴搞准备搞一场大的制作，于是我内心的那朵东方小火苗突然又重新燃烧起来了。



Dante – 社长，En-Sof社团主催。有一天，他突然对众人说：我要这里建立新的罗马（社团）！然后就有了这个社团（罗马）。
上面胡扯的233。本人以超高校级的主”摧“自居。现居海外，主要负责社团的正常运营，项目进度，销售等任务。目前积极的参与到世界各地的展会活动中。

Panda_泽 – 副社长，音乐监督，11区部分运营，曲师，本社和TsuBaKi乐团联合设计的东方音画同人的曲子大部分出自他之手。泽同时也担当了项目主催，录音和后期的工作。现居11区。担当了En-Sof同人社团和TsuBaKi乐团间的协调人。有着众多的迷妹粉丝和由他领导主创的东方专辑『红』 – 红魔乡音画企划同人音乐作品。目前已经发售超过半年CD销量已经突破千位，参加了上海CP，上海东方THO07，日本秋季例大祭，M3等均取得了优秀的成果，不得不说是一位非常棒的劳动人民（X）

Napoleon – TsuBaKi乐团主催，兼任主要歌姬，作词及设计顾问，同时作为Coser与乐队主唱在各地进行活动。现居日本学习舞台艺术创作，负责社团在日本及上海地区的宣传与销售。为『红-KURENAI』中红美铃『华想梦葛』，十六夜咲夜『Re:ality』献词献唱。所擅长曲风多变，而词作风格多以物语类型为主，拥有多年以乐队形式参演LIVE的实战经验。

KiTA – （pixiv id=1922517）本职是绝赞白金矿工的波纹学习者，挖矿之余喜欢画小女孩谈恋爱的不良画师，现常驻En-Sof&TsuBaKi。多年前不慎失足进入幻想乡后便一直致力于东方同人创作，同时参加了各种主题的合同本和同人游戏绘制。2015年以东方JK换装主题个人志『PLUME』作为同人创作的新（hei）开（li）端（shi），2016年与TsuBaKi乐团合作推出红魔乡主题个人志『Garnet』。现正以TsuBaKi『时雨』为灵感来源，绘制秘封中心漫画本作为一次全新的尝试，请各位期待这一部不成熟的幻想乡脑补物语吧（笑）。

以上是En-Sof社团的核心成员，基本的日常事务，作品开发和现场贩售都是由这几位来亲自执行的。

辅助人员：
懒岚 – 可爱的淘宝客服妹纸。
岚懒 – 仓库物流管理



常驻画师：
Alti – 本社御用Q版画师
叶璐达梦 – 职业绘师
19太太 – 画师、美女Coser，参与本社蕾姆本
擀面棍子 – 本社的舰C个人本画师
KR 蓝宝石、星光下的幽月、CCJN – 小透明画师、天业云（BrightZeroX）etc 等都有一起参与本社共同本企划（参本画师太多就不全部例举了，可以参考我们每本同人志的FreeTalk页面）。

2DM：果然创作是需要热情的呀233在进行同人创作的时候诸位认为最重要，最想表达的是什么呢？

Dante：我想说是naizi和pigu啊！（被拖走）接下来交给你们了。

KiTA：只属于你的想法和世界观，以及必不可少的爱。同人这种二次创作就是通过自己的视角来诠释和扩展原作。画技的表现固然重要，但是目前的我看来，比起过去单纯地展示某个角色的魅力，努力去把这个角色的故事性表现出来会更加有趣。（比如魔理沙后宫起火呀三年二班的早苗同学之类的噗噗噗）当然这样的话就要去学习更多的表现手法和构图角度之类更深度的东西了。

2DM：确实故事性非常重要呢，河蟹子也觉得看同人本首先要在意的是故事内容是否有趣。偶尔也会淘到画技不是很精湛但是故事性绝伦的复印本，发现时就像打开新的大门一样。

泽：看着画，听着音乐，读着歌词，能带客官们进入东（XIE）方（JIAO）世（XIAN）界（CHANG），大概这就是最大的满足了吧。
Napoleon：我和你们一样都爱着这个作品以及人物。

2DM：说起来成立社团之后活动中印象比较深刻的作品是哪个呢？

Dante：最深刻的就是『红』和『Garnet』的问世吧。作为一个新兴社团能得到这么多人的青睐实属意外，每带到一个展基本都是完售（因此后悔没有多准备一些）。
老实说『红』的问世让我感到惊艳，6曲曲子的水平完全不亚于任何商业发行的动漫歌曲。我个人很想把这类作品持续创作下去，打造像Sound Horizon一样的故事绘曲。

KiTA：创作的过程、参展的过程或多或少都有一些不愿谈及的往事，然而某天收到一条对『PLUME』的转发评论说：“原来带我入坑的是大大的黑历史本？”啊，自己一点微小的工作也能给这个世界增加新的住民，这种满足感是比灵梦看到塞钱箱里的500日元还要充实的！

泽：催稿实属不易，深刻体会到了主催的辛苦……（躺）

Napoleon：印象深刻的作品是『红』中十六夜咲夜的『Re:ality』。印象深刻的事件是第一次用和大家一起创作的作品上live，成就感和满足感会满到喉咙口w

About the lately one.

2DM：SH！编辑部里也有众多国民呢～这样以SH为目标的作品企划时是怎样开始的呢？

Dante：『红』&『Garnet』企划主要是泽和KITA发起的，我想这个问题由她来回答会比较好。

KiTA：一开始抱着做一个有主题的东方本的想法，灵光一现便决定回归初心，以正作为起点来创作吧！于是就有了这本红魔乡主题的本子，可以的话，希望以后能一直把妖妖梦主题、永夜抄主题等等画下去。顺带一提这次本子的名字"Garnet"是指有着血红光泽的石榴石哦（矿工专业日常卖弄）。

泽：听说Dante和KITA要出红魔乡，我毫不犹豫就接下了整个音乐的企划，要说为什么那么果断，因为无论是团队的这些朋友，还是作品都是一切的起点，这是我正式迈出第一步最好的契机，根本没有理由不接受(+⊙∨⊙)b

2DM：制作中遇到过瓶颈或者困难么？怎样克服的？

Dante：资金、死线、销量、推广、印刷、沟通、客服、发货、运输、售后、PV制作和上传、天气……（对的，天气，那时候刚好武汉下暴雨，而我们的本子是在那边印刷的）总之，该遇到的都遇到了。还有什么可以为难我们的，来吧！

KiTA：不只是这次的本子，几乎整个画图过程都要经历："画了一个好帅气的草稿啊感觉无敌啦怎么老画不准线稿呜哇铺色好丑好像加了阴影还能看特效kirakira我是谁我在画什么。"大概就是这样（误）。由于缺乏专业美术的功底，总是不能把脑洞很好地表现出来，时常感受到自己真是废柴啊…但是最后也会通过各种折衷的形式画出来了，不过还是始终不能满意….(跪)。要更多观察人体fufufu~

泽：和团队的歌姬，曲师沟通，达成CD的连贯性统一性，最初大家也是会有很多分歧，但是在制作『红』的这段时间里大家不停的努力磨合，互相理解，这份精神是让我非常感动的。

2DM：制作时有什么有趣的事情或者有感触的事情觉得可以分享给读者们说说吧～

Dante：有一天一个预定过东方音画同人的朋友在淘宝上问我能不能改收获地址，然后给了个一个"国家税务局"的发货地址。。。

KiTA：在这个本子之前，我一直都是担当画图输出的部分，而这次尝试了排版以及其他各个部分，从零开始学习ID之类的软件，虽然最后印出来还是有许多不满意的地方让自己非常懊悔锤地。总结这些失败之处，并用在下一次的改善中，也是同人创作的乐趣之一吧。

泽：当时在做『紅柩』时，尝试着不同风格音乐制作都不是太满意，辗转反侧了几天突然一个深夜脑内出现了水泡声（也许是当时纪实节目看多了）脑内突然浮现出了对这首曲子应该有的印象，于是动笔通宵了一晚上谱曲。对于灵感有时候真的是捉摸不透，可遇不可求吧。

Napoleon：『Re:ality』这首曲子，因为是包含着故事情节的歌曲，从歌词创作开始就很花心思，与曲师关于结构的沟通也持续了很久，录唱时对情感的诠释又怎么都不能使自己满意，整个过程真的能体会到"创作"的实感和艰辛。可能很少一部分听众会去仔细研究故事情节，但我还是满心期待着会收到相关的反馈w

2DM：在展会上贩售感受如何？

Dante：去展会通常只有两个情况，完全没怎么卖或者一下售空。这种极端分化让人有些无所适从。该说是适应人群，宣传效力和地域不同的结果吗？在贩卖时很多人惊讶，我擦，居然有人做东方同人音乐来卖。大概就是有种在围观动物园里的珍奇动物的感觉吧。希望也能借此推广东方系列的同人。

KiTA：感受到了东方爱好者群体的庞大…年龄和性别在这个世界中都已经不是问题了233，展会上的一方小桌成了各位同人作者交流换本以及爱好者和作者们交流感想的场所。有时成群结队的买本众光顾，霎时间会有些成为大手的错觉，但是也有主动提出画签绘被拒和签绘画错的尴尬事件。每次展会过后一两天翻着本子碟子都会打了鸡血一般疯狂画画（这种状态并不会持续很久），可以的话希望能在展会上听到更多读者的意见和表扬XD。

泽：把爱展现出来，对方才能感受到，展会和现场其实一样，大家都是因为爱才会出现在这里，所以这个时候唯有把爱传达到，才是去现场的最大意义。

Napoleon：作为売り子（板娘）的感想，腰要断了，脸要僵了，回去要睡一整天。印象最深的是今年夏天超火爆的上海THO7，我要往返穿梭在舞台和摊位之间，真的全凭意志的支撑233

2DM：在最消耗体力的展会发售后感想是怎样的？有没有庆功会？（′▽`〃）

Dante：从未想过原来可以非商业渠道发行CD专辑，有点震惊。由于大家比较忙距离较远还未开过任何庆功会，然后又全部投入到了新项目的制作中。

KiTA：拿到本子之前没什么实感哈哈哈。大概是肝着稿子向死线奔跑的过程太令人印象深刻了，完成时反而松了一口气吧，但是同时也会开始担心本子能不能卖出去….这次真是感谢大家的捧场了….我们的成员遍布世界各地XD，所以见面真是一种奢求啊，希望会有和大家一起喝啤酒庆祝的一天！

泽：我们的成员分布地域太广，从澳洲新西兰到英国，从中国到11区，也是真心希望有朝一日能聚齐所有人！大家一起好好开个庆功宴！畅谈东方到深夜！不对，到天明！

Napoleon：好了我们可以准备一下下一作了（。



Become feeling free

2DM：说起来，大家进入同人创作的契机都是什么呢？

Dante：看了太多小黄本。

KiTA："无论闭上多少次眼睛，都会浮现出那时……浮现出那时穿着白绿配色巫女服的你。"是的我和早苗恋爱了（喂）。真正接触东方的开始，是因为被早苗这个角色吸引，后来接触了风神录、舞风的PV和凋叶棕的曲子，了解的CP和故事越来越多….渐渐地就开始自己画了233。不过要说最早开始画同人…可能要追溯到小学画魔卡少女樱了XD。

泽：初中的时候，在新华书店买了一盘芝麻开门的妖妖梦和永夜抄，然后就再也没有然后了——（具体的话是当年被游戏本身的音乐震撼到了）

Napoleon：最早接触的同人是小学看圣斗士星矢的同人作品吧（。

2DM：最喜欢的同人作品是什么？或者东方的哪



个角色，哪首曲子?

Dante：下一个。最喜欢的东方角色是紫，曲子的话是幻世之夜。
KiTA：仲谷的本子全都喜欢！角色果然还是早苗，曲子是竹取飞翔~

泽：岸田教团！角色真的很难选因为喜欢的真的好多，恩，幽幽子！

Napoleon：最喜欢的作品好多QWQ。角色是风见幽香，曲子是少女幻葬。

2DM：东方project这个世界对大家来说意味着什么呢?

Dante：是战场。

KiTA：东方是一个非常神奇的作品，个人感觉神主在创造它时更多地是横向地把世界观不断地延伸扩大，而人物和背景的纵深却往往一笔带过。去挖掘这些人物和背景的联系展开就成了我们这些爱好者最热衷的事情了吧。虽然少女们可爱的设定很吸引人，不过我更在意她们背后的黑历史和实际属性来着，每个角色都有里表两面，在纠结和矛盾中努力地活着的感觉…?

泽：意味着青春，我们不曾舍弃的东西都好好的被保存在幻想乡，这片净土。

Napoleon：对于每个人来说都拥有属于自己的幻想乡，对我来说，就是可以不断挖掘出自己能喜欢上，能致力于的点的世界吧w

2DM：诸位对于同人和东方未来的发展有怎样的看法和期待?

KiTA：同人目前还是一个小众地带，还有很多问题需要大家去解决，比起商业创作，同人创作自由得多，这是同人的魅力之一。东方更是如此，幻想乡这样一个开放的世界，无论你有多么不着边际的脑洞都能归为天马行空的幻想，一千个人心中就有一千个幻想乡，所以我相信会有更多人能感受到它的魅力。

Befour the sunset

Dante：在墨尔本的时候见到过谷古澈，他的一番话让人深思，大致意思如下（并非原文）：如今的声优也积极的参与各种贩售会，出专辑或者粉丝见面活动。这些本来是偶像在做的，但是声优和偶像又有什么区别呢？又是谁规定了声优的工作范畴呢？是谁规定声优只能做声优的工作，而偶像就只能唱歌跳舞?
反过来隐射在同人作品创作上，我们反问自己同人作品和商业作品又有何区别?
发行量，规模，创作团队，题材，资金等等，都是在创作过程中需要的，其实并不分同人作品还是商业作品。
或许创作同人比起商业来说，创作者们赋予了更多的爱的调味剂在里头。
说白了这是一种任性，因为同人创作者比起创作观众喜爱的作品更多是优先于自己的喜好。
常常有人说道，同人吗，如果不画自己喜欢的作品还有什么意思。
你要让我画我不感兴趣的东西就砸钱吧，之类的发言。
或许这就是为什么同人作品投入的资金不会比商业作品多的原因之一吧。

不论如何，同人创作者们投入了自己的热情，精力，时间还有爱在自己所喜爱的作品创作里。一旦完成，骰子就已经掷出去了。

2DM：对读者和东方爱好者们有什么想说的吗?

Dante：我们的战斗永远不会结束！

KiTA：看东方，学波纹！

泽：有些事不图名不图利，只能用爱去解释了！（亢奋）

Napoleon：永葆初心。

2DM：感谢诸位百忙之中抽时间来参与本社的访谈，祝愿En-Sof社团在同人的道路上取得更多的成果以及……神秘特报!

企划的说明和预告：

tips

年底将于魔都Comicup19首发的TsuBaKi的新作『时雨』，由Napoleon负责策划，其中秘封俱乐部新曲『夕时雨』首次尝试与日本社团Veronica合作，以与日本摄影师uhimaru合作的宇佐见莲子cosplay作品为蓝本，在歌曲中融入「謎解き」元素，为听众呈现出全新的多元合作效果，邀请大家一起加入探险。谜面由9枚明信片与歌曲本身组成，解谜成功后可以解锁隐藏曲目（为『夕时雨』的后续剧情发展）。该作品也将于12/29在ComicMarket91进行日本地区首发，届时现场将有特别活动等待大家！▲



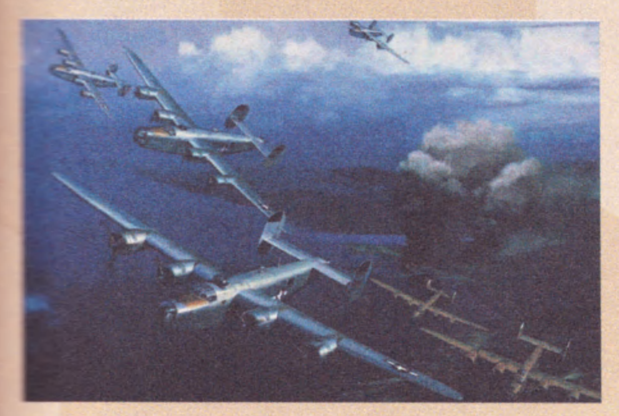
■文/Zero601
■责编/稗田 ■美编/小茧

深海解放陆爆的原型
A prototype of the deep sea liberation

——太平洋上的美国陆航轰炸机部队
——US Air Force bomber force in the Pacific

在各位提督们获得己方的基地航空队支援的同时，深海方也同样与时俱进，拥有了自己的陆基航空兵，其主力就是新增的深海轰炸机——“深海解放陆爆”。从其立绘和名字可以看出，“深海解放陆爆”的原型，便是二战期间美国陆军航空兵在太平洋战场使用的最为广泛的一型陆基轰炸机——B-24“解放者”重型轰炸机。而使用B-24在太平洋战场上作战的美国陆航轰炸机部队，则成为了盟军在太平洋战区的重要航空兵力，他们日夜出击，轰炸攻击日军在南太平洋地区的各前线航空基地，为盟军赢得太平洋战争的胜利做出了突出贡献。





▲轰炸日军前线基地的美军B-24轰炸机群

在太平洋战场上，美国陆军航空队主要有四支航空力量与日军作战，分别是：第五航空军（负责西南太平洋—澳大利亚、菲律宾一线）、第七航空军（中太平洋及夏威夷方向）、第十三航空军（南太平洋—新喀里多尼亚、新几内亚、菲律宾一线）和第二十航空军（西太平洋—关岛一线）。

大部分轰炸机部队其实在战前是怀着轻松愉快的心情进驻南洋地区的，比如第五航空军在开战前就作为对日威慑力量的一部分先遣部队，带着自己的轰炸机们进驻菲律宾，打算开始令人心动不已的南国旅行。毕竟他们一直觉得日本人不会胆大包天到挑战欧洲人在南洋的统治地位，自己只是来菲律宾的沙滩上晒太阳的。然而，日军基地航空队对菲律宾的成功突袭就像突然出现的黑白熊一样把美妙的南国旅行瞬间变成了残酷的学级裁判——三成以上的B-17轰炸机被日本人炸毁在了地面上，把轰炸机看成自己老婆或者女友的美军机组成员们看着机场上燃烧着的飞机残骸，内心是哔了poi的。

老婆被炸，固然悲伤，然而很快他们就收到了新老婆——全新的B-24“解放者”四发重型轰炸机。这种于1941年开始量产服役的重型轰炸机与之前的B-17相比飞得更快，载弹量更大，升限和航程同样大于“飞行堡垒”，是一款十分适合太平洋战场的重型轰炸机。同时B-24的生产性非常好，在福特公司的生产线上平均一小时就能下线一架B-24，暴兵速度如此惊人，美利坚不愧为民主国家的兵工厂。从1942年11月开始，B-24开始配属给驻扎在澳大利亚的美军陆航轰炸机部队，机组成员们怀着之前老婆挨炸的怒火，化身为深海解放陆爆，向着南太平洋上的日军基地出击。

1943年至1944年，美国陆航的B-24和B-17不分昼夜，以中小规模的机群为攻击主力频繁轰炸日军在南太平洋上规模最大的航空基地——拉包尔。拉包尔于1942年1月底被日军占领，成为日军在西南太平洋的主要前进基地，在南太平洋岛屿争夺战中曾发挥重要作用。日本陆军第八方面军司令部和海军东南方面舰队司令部均驻于此，极盛时有11万日军驻扎在岛上。B-24机群对拉包尔的轰炸虽然没给日军造



▲正在福特公司位于德克萨斯州的工厂内组装的B-24“解放者”重型轰炸机

成多大损失，却把岛上的日军搅得心烦意乱，不得安宁。随着美帝航母特混舰队展开在南太平洋上的反攻，陆航的B-24还肩负起了高空侦察日军基地的任务，为美军舰载航空兵成功轰炸重创特鲁克环礁泊地做出了杰出贡献。在陆军服役的同时，部分B-24还被海军采用作为反潜巡逻机，更名为PB4Y“私掠船”。“私掠船”们拥有强大的自卫火力，他们的一大工作就是猎杀经常在大洋上进行侦察巡逻飞行的九七大艇和二式大艇，可怜的二式大艇将一旦被“私掠船”抓住，往往难以逃脱，再也回不到kamo的怀抱里了。1944年10月10日，第七和第十三航空军的B-24机群轰炸了位于婆罗洲的巴厘巴板油田，对日军的石油供给造成了严重破坏。在这以后，美军陆航的主角变成了B-29“超级空中堡垒”，由柯蒂斯·李梅将军指挥的第二十航空军下属的B-29们从关岛、塞班岛和提尼安岛上的各机场出发，向着日本本土投下复仇的火焰....



▲被美军PB4Y“私掠船”巡逻机攻击的日军二式大艇

工兵妖精的战斗
Goblin combat engineers

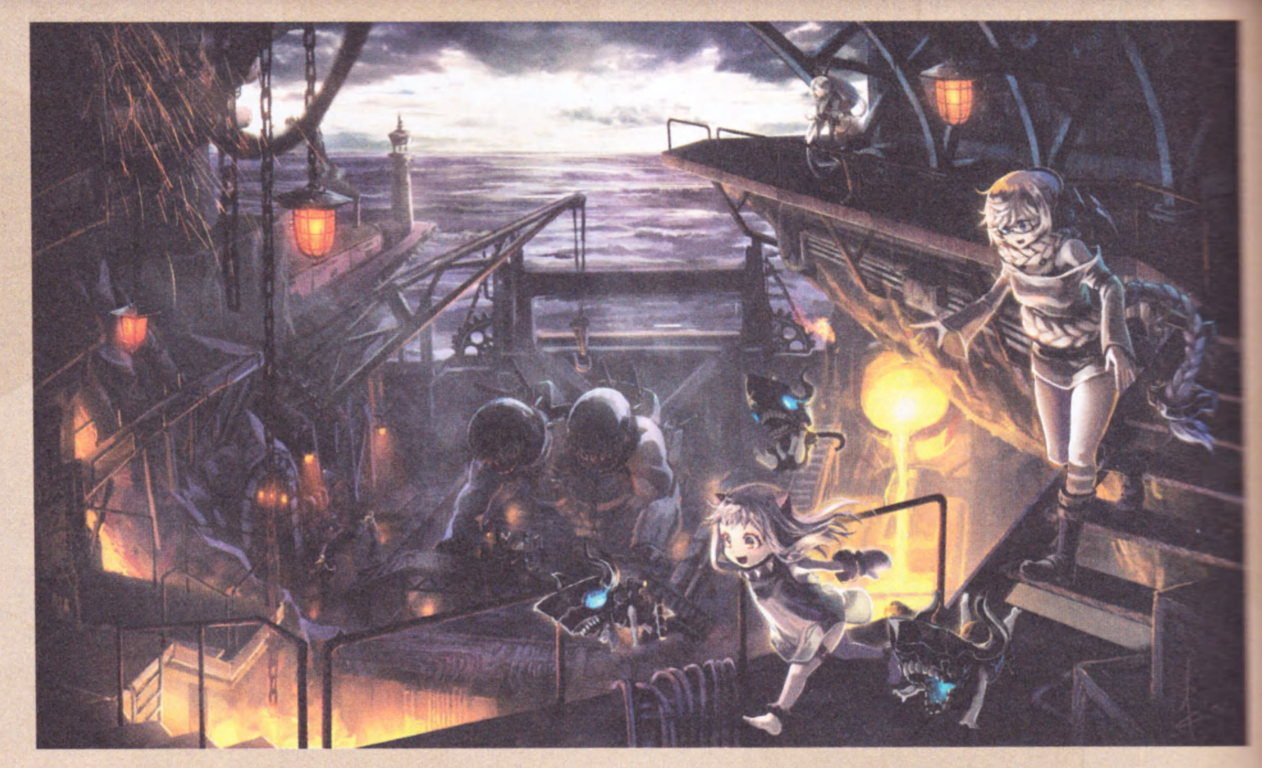
——海军设营队的故事
——Navy camp site story

2016年春活的E2，作战名称为『设营队登陆作战！』。在由联合舰队确保了周边海域的制海权后，搭载着海军陆战队和工兵部队的运输舰使用大发动艇将他们送上岛屿，在陆战队扫清残敌后，由工兵妖精们组成的海军设营队就要开始他们的工作——建设飞机场了。

在太平洋战争中，航空兵力的运用一直备受美日双方的重视。虽然在战争中航母和舰载机的表现十分抢眼，但是相对于陆基机场来说，大建一次航母，不仅成本高，而且建造时间很长，想培养熟练的舰载机飞行员也并非易事。于是，对陆基机场的建设、运用和控制就显得十分重要了。陆地上的大型航空基地能容纳和起降更多的飞机，尤其是一式陆攻这样相对大型的轰

炸机，仿佛是不沉的超大型航母。基地航空队也正是依靠这些陆上航空基地才能在航空作战中得以运用。事实证明，依托跑道为中心的基地航空队作战和部署往往比依托航空母舰部署的舰载航空兵更为高效。

在二战中，美国海军专门成立了建设机场的海军基建工程兵部队——“海蜂”部队。他们凭借先进的工程设备，以极高的效率帮助美军修建高质量的前线机场。与美军的“海蜂”相对应，日本海军也组建了类似的工程兵部队，也就是我们前面提到的海军设营队。在战前进行战争准备的过程中，海军的提督们就提出，将来要打到南洋去，肯定是要给基地航空队修前线机场的嘛，成立专门搞基建的部队十分有必要。在这一思路的指导下，海军首先在特鲁克泊地成立了特设海军建筑部，下辖八个特设设营班。虽然这玩意是归海军管，但是其中只有一半的人是海军的工程师和文职人员，剩下的一半都是普通的民工，不是正规军人，这也导致他们十分不服管，给负责管理的提督造成了不少麻烦。1942 年 2 月，日本海军对各前线基地的设营班进行了整编，增加了不少从海军工作学校毕业的工程技术军官，并正式命名为“海军设营队”。



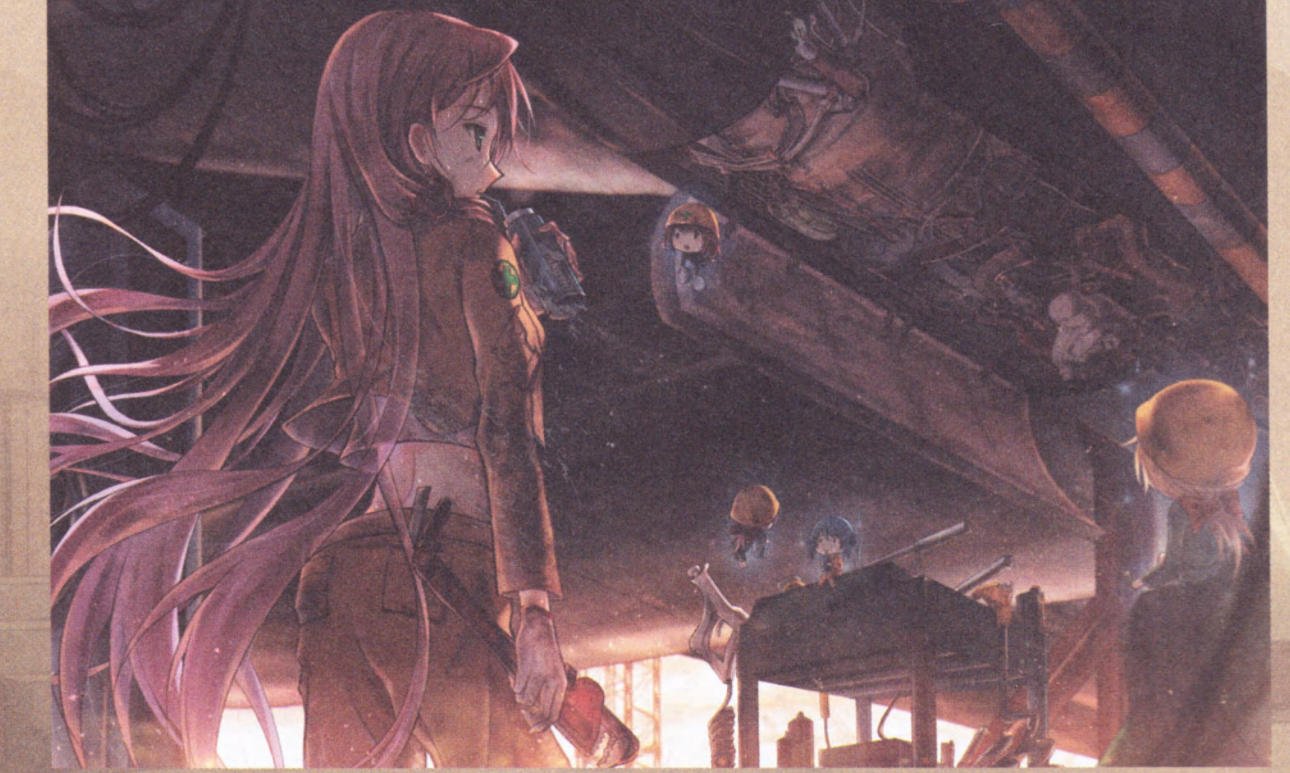


▲美军“海蜂”工程兵部队标志

在开战初期的南进作战中，由于美英原先就在当地修建了不少机场，基地航空队基本都是用的现成的机场跑道，设营队倒是暂时没啥事情做。随着日军推进至所罗门群岛地区后，在拉包尔等地开始大兴土木建造前线航空基地时，就轮到设营队上场了。然而，此时的设营队建设机场的方式是什么呢？居然是依靠原始的铁锹和铁镐的人力作业！在美军已经开始和蓝翔看齐，大规模使用推土机和压路机等机械化设备施工的时期，日军设营队还在用人海战术手工修机场，拜托这又不是在玩 MC。1941 年 12 月日军占领了美军在中太平洋的前哨基地——威克岛后，日军设营班当即开始对岛上布满弹坑的机场跑道进行修复。为了加快工程进度，日军还强迫数百名美军战俘做苦工，帮他们修补跑道。其中一名美军工程兵看着日军用这种在他们眼中原始落后的施工方式修跑道的场景，心想你们鬼子自己人累着就好，别苦了我们这些欧洲人啊，就和日军指挥官说：“只不过是修补跑道而已，我一个人就能做完。”日军指挥官噗嗤一笑，和他说如果做不到你就完蛋了。结果那名美军开着被日军扔到一边的推土机，三下五除二就把跑道修补平整了，留下看得一脸懵逼的日军设营班在风中凌乱。

在被机械化设备的高效率震惊之余，日军也意识到了使用机械化设备进行基建的重要性。于是他们当即把在威克岛上缴获的推土机等工程设备运回国，并仿制出了一部分工程设备供前线的设营队使用。然而很快日本人就意识到了两个问题：第一，这些仿制出来的设备质量十分差劲，开两下就坏一下，美国原版货比他们仿的高到不知道哪里去了。而且由于生产履带式车辆的企业都是陆军管的，对于死敌海军仿制生产推土机的请求，陆军自然并不上心，导致本国的工程机械直到 1943 年才开始量产。第二，就是海军十分缺少会操作工程机械的技术人员。毕竟海军之前基本没用过推土机，又没有我大蓝翔这样的学校存在，缺人是正常的，但是海军却因为这事情急的直跳脚，最后只能让开卡车的老司机硬着头皮上。施工效率虽然比美军低下不少，但总比之前的纯手工要好得多。

日军在瓜岛上修建机场时，用了一个半月的时间才修出一条 300 多米的跑道，而美军登陆占领机场后，“海蜂”们用了两周时间就将其扩建成一条 1200 米的跑道，并在一个月后又在不远的东面新建一条 1400 米的跑道，效率的差距十分巨大。而且，日军设营队修的跑道都是单纯用压路机碾平的土质跑道，在干燥的夏季飞机起飞时，跑道上瞬间被扬尘笼罩，就像一头栽进了北京的雾霾一样，而美军工程兵会在跑道上铺设一层钢板，保证跑道平整的同时也

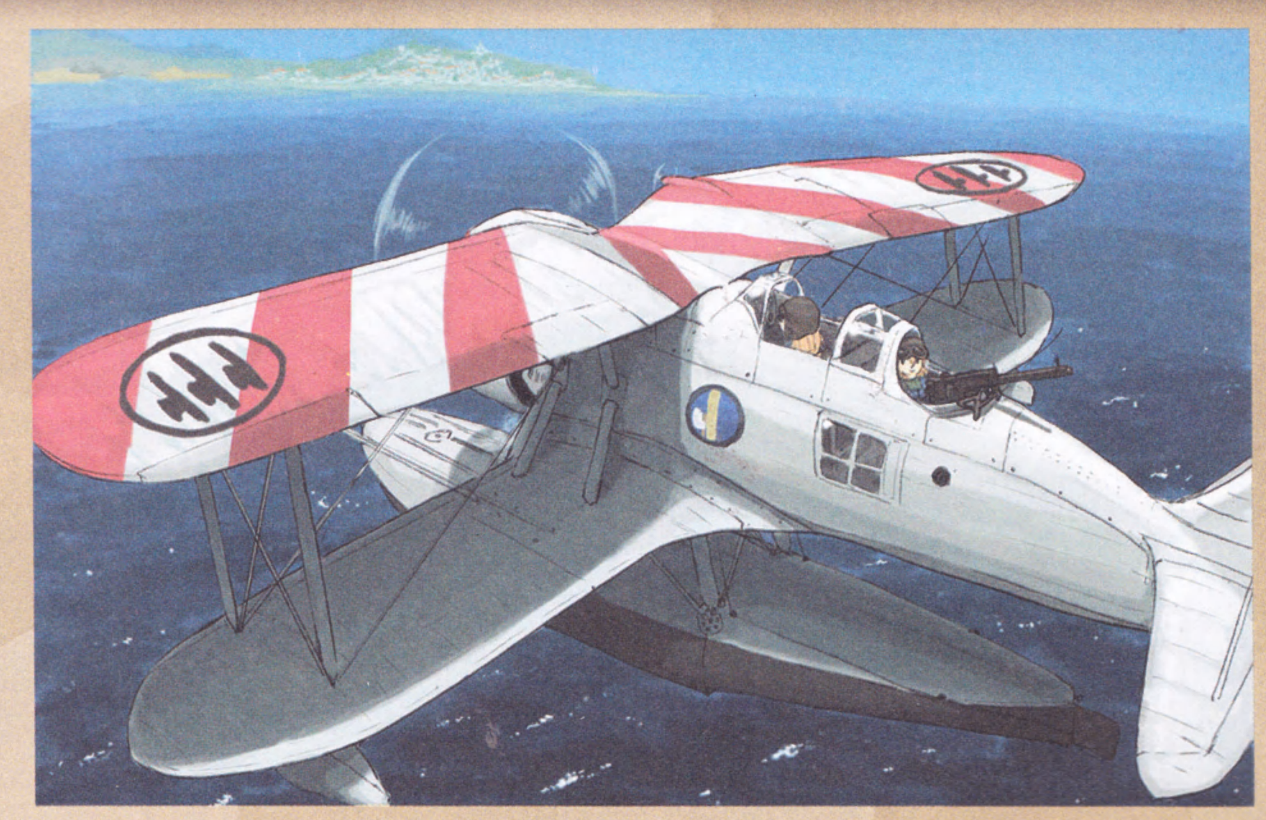




▲正在修建机场跑道的日军设营队，他们大部分时候都得靠原始的铁锹和铁镐进行施工

防止了扬尘，设营队果然还是得学习一个才行。

综合来看，日本海军的设营队虽然充分发挥了自己的能动性，以超越美军十倍的勤劳不停地修建机场和其他基础设施，但毕竟手工比不过机械，当设营队的工兵妖精们用铁锹一点点刨土时，“海蜂”们已经开着推土机和压路机平推了，这差距的背后，是美日工业和科技水平的巨大差别，也从一个侧面证明了战争是依靠综合实力的比拼来决出胜负的。在战争后期，以平民为主的许多设营队被留在了各个岛屿上，被强迫着与岛上的日军守备队一起抵御美军的进攻，其中大部分人最终都死在了美军的炮火中，令人不胜唏嘘。





▲从拉包尔基地起飞的一式陆攻机群，落后的跑道修建技术导致的扬尘使得陆攻飞行员们每次起飞都要“吃土”





▲日军撤离前在瓜岛上修建的“跑道”（上），而经过美军“海蜂”工兵之手，真正成为了一个正规的航空基地（下）

激战南太平洋
Guild wars in the South Pacific

——我的陆航不可能这么悲惨
——I could not have been so miserable

“菲律宾、马来、爪哇都赢了呢，嘎哈哈哈！”，“米英鬼畜这么容易就被我们打跑了呢，嘎哈哈哈！”，南进作战取得了辉煌胜利之后，大本营的内外都充满着快活的空气。

然而，还沉浸在之前的胜利中的海军航空兵们，很快接到了下一个任务——攻击“列克星敦”号航母。由威尔逊·布朗海军少将率领的美军舰队计划对拉包尔日军基地进行空袭，然而此时由于零战的副油箱还没运抵前线，不可能为陆攻部队提供护航。陆攻飞行机组们则认为，之前强大的英国Z舰队都被我们轻松解决，现在前来的米军航母只是一只待宰的弱鸡罢了，不需要零战们的护航。

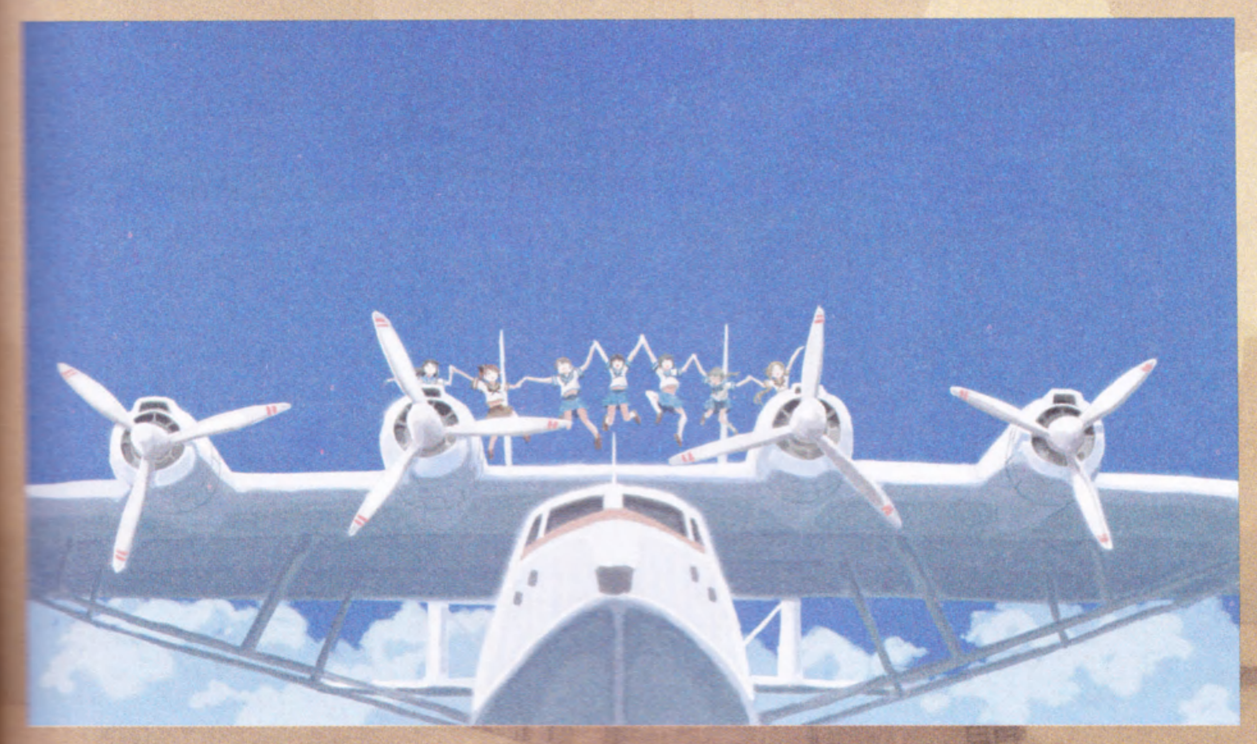
在给自己立下巨大的 flag 之后，1942 年 2 月 20 日，新组建的第 4 航空队的 17 架一式陆攻纷纷起飞前往寻找自己的“猎物”，殊不知，



▲从“列克星敦”号航母上起飞的美军 F4F“野猫”战斗机

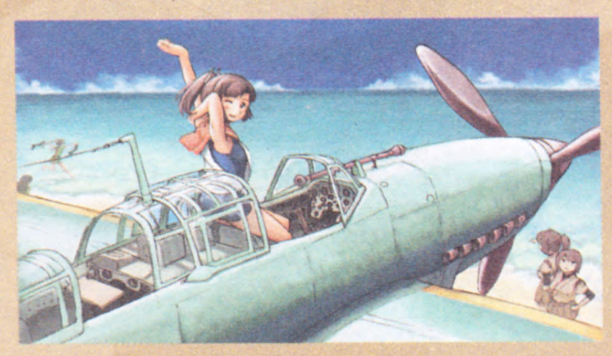
他们自己才是“猎物”，而美军则是凶猛的“猎手”：“列克星敦”号上搭载的 F4F“野猫”战斗机狠狠教训了来犯的日机，17 架陆攻中有 15 架被美军战斗机和护航舰艇的防空火力打得凌空爆炸，化为一团火球栽入海中，包括两名飞行中队长在内的上百名老练的陆攻机组成员就这样喂了鲨鱼。虽然基地航空队的行动阻止了美军此次对拉包尔的空袭，却让基地航空队第一次尝到了败北的滋味，而这只不过是他们在南太平洋上连连悲剧的一个开始罢了。

随着日军在所罗门群岛地区发起持续的攻势，陆攻部队也第一次听到了“瓜达尔卡纳尔”这个就连大本营之前都没几个人知道的岛屿的名字。而他们万万没想到，这个小小的岛屿将彻底改变他们自身和整个帝国的命运。1942 年 8 月 7 日，美军突然对瓜岛实施了登陆，占领了机场，把正在建设机场的日军设营队赶进了岛上的密林之中做了野老鼠。在听到美军在瓜岛登陆的消息之后，第四航空队的 27 架一式陆攻马上起飞，攻击美军舰队，却在损失了 4 架陆攻之后无功而返。不信邪的日军基地航空队紧急从塞班等地调来增援，由第四航空队和三泽航空队组成的 23 架陆攻攻击机群再赴瓜岛。看到美军登陆船队之后，日军机群凭借数量优势 A 了上去，陆攻骑脸怎么输？然而，当陆攻机下降高度开始接近投雷时，美军舰艇上的防空炮火旋即开始猛烈射击，大部分陆攻瞬间中弹坠海，而侥幸投下的鱼雷只打伤了一条美国驱逐舰小学生“贾维斯”号，撤退的时候还有 4 架一式陆攻被美军的 F4F 战斗机追上并击落（美



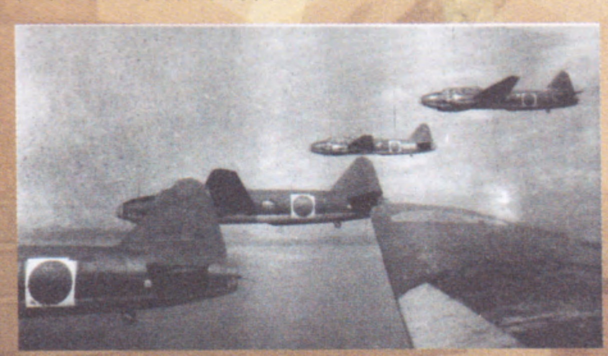
军飞行员：装完逼还想跑？），最终这次攻击行动一共损失了 18 架陆攻和 125 名精锐的机组成员。如果换成游戏，各位提督也就是在补给界面心痛一下疯狂消失的铝材，心想就当喂了赤城了，然而对于那时的基地航空队而言，培养一个熟练的陆攻机组要花上三到四年的时间，新机组的补充速度远远赶不上前线的损失速度，而且他们并没有一个可以快速补充兵力的神奇按钮。在瓜岛战役开始后三天，基地航空队就损失了三个中队共 27 架陆攻，但日军依然将大量陆海军部队投入瓜岛，陆攻部队不过是他们的陪葬品罢了。


▲一架一式陆攻的飞行员在出征瓜岛时在驾驶舱里挂了一架纸鹤，以祈求好运



在日军不断增兵攻击瓜岛时，美军也逐渐在附近的莫尔兹比集结了大量航空力量，迎接日军陆攻部队的挑战。1942 年 9 月 7 日，在集结了几支陆攻部队的精锐之后，鹿屋空和高雄空的 17 架一式陆攻成功突袭瓜岛上的美军亨德森机场，炸毁了地面上的 16 架美军飞机。然而第二天日军还想按套路再来一次 S 胜时，却被美军的 35 架 F4F 战斗机拦截，损失 8 架，吃了 C 败。从 1942 年 8 月到 10 月，短短的三个月时间里，投入瓜岛的基地航空队共损失了约 100 架陆攻机，700 多名机组成员，无法承受残酷消耗战的损失的基地航空队，兵力很快变得捉襟见肘，难以为继。

在经过了惨烈的拉锯战后，终于意识到问题的大本营决定实施开号作战，从瓜岛“转进”。在掩护陆海军部队撤退期间，基地航空队收到了发现美军第 18 特混舰队的情报，其主力为 3 艘重巡洋舰、3 艘轻巡和 6 艘驱逐舰小学生，当即决定出击，发泄一下这几个月被美军按在地上摩擦的痛苦。由于之前白天出击经常


▲飞行在所罗门海域上空的一式陆攻 11 型编队



损失惨重，陆攻队准备拿出秘技——夜间雷击来给美军舰队搞个大惊喜。1943 年 1 月 29 日，第 705 空的 16 架一式陆攻和第 701 空的 22 架九六式陆攻连携出击，前往美军舰队所在的南伦内尔岛附近海域。在入夜后，美军护航战斗机纷纷返回基地，而日军趁虚而入，用照明弹照亮了美军舰队头顶的夜空，攻击队则进入攻击航线投下鱼雷，当即让“芝加哥”号重巡洋舰吃了两发雷，大破，同时还让重巡“路易斯维尔”号和“威奇塔”号各吃了一发雷，可惜这两艘重巡人品爆发，鱼雷没有爆炸。第二天天亮之后，第 751 空继续对美军舰队进行追击，于当日下午四点再次发起攻击，“芝加哥”号运气太差，又吃了四发雷，彻底没得治了。伦内尔岛海战以美军舰队从瓜岛撤离、日军胜利而告终，这也是一式陆攻最后一次击沉敌方大型军舰的战例。然而此时处于所罗门前线的基地航空队只剩下 55 架陆攻，基地航空队在瓜岛战役中基本算得上是血本无归。

为了挽回颓势，重整部队和防线，1943 年 4 月，联合舰队司令长官山本五十六大将决定实施伊号作战，将原来的航母舰载机部队调到陆上的航空基地，与原先的基地航空队一起作战，目标是歼灭美军在所罗门群岛的航空力量。4 月 12 日，第 705 空和第 751 空的 44 架陆攻在



130 余架零战的护航下攻击了莫尔兹比，以损失 8 架陆攻的代价炸毁美军十余架飞机，此后对米尔恩湾的攻击行动中又损失了 11 架陆攻。但在伤亡惨重的同时，飞行员自身却发动了秘技——战绩注水，归航的飞行员把自己的出击战果吹的天花乱坠，今天炸了美军几十架飞机，明天又顺手击沉了一艘航母或者巡洋舰之类，成功把山本长官和他手下的参谋们给忽悠了。兴奋的山本长官认为所罗门航空歼灭战已经取得了极大成功，便不顾陆军第八军司令官今村均的劝告，要求前往布干维尔的前线机场视察部队，鼓舞士气。此时，猪队友——通讯军官上线，将包含山本行程详细信息的电文发给前线部队以准备迎接，电文成功被美军截获并且破译。山本长官搭乘的 705 空的一式陆攻在布干维尔岛上空被美军 16 架 P-38“闪电”战斗机成功伏击，这位曾经成功策划了奇袭珍珠港的日本海军名将，就此殒命在了所罗门海域的天空上。


▲被美军 P-38 战斗机伏击坠落的山本座机

随着美军的反攻不断加快，基地航空队在所罗门前线的损失也与日俱增，提督们看着陆续投入支援的陆攻部队被美军一口一口地吃掉之后，心情已经到了崩溃的边缘。在由古贺峰一大将主导的吕号作战失败之后，美军逐渐将拉包尔航空基地包围，基地航空队于 1944 年 2 月被迫撤离。从 1943 年到 1944 年，一年多的时间里，日军基地航空队共损失了 1087 架飞机和 3100 名机组人员，再也无法挽回败局，只能眼睁睁看着美军一路狂推到本土拆镇守府了。

当然，日本人并不死心，他们将用连美军都从未尝试过的疯狂战术进行最后的挣扎，我们将在下期为各位讲述基地航空队最后的命运。▲

镇守府通信
Guardian harbor Times

11/4 鬼怒改二，秋刀鱼结束

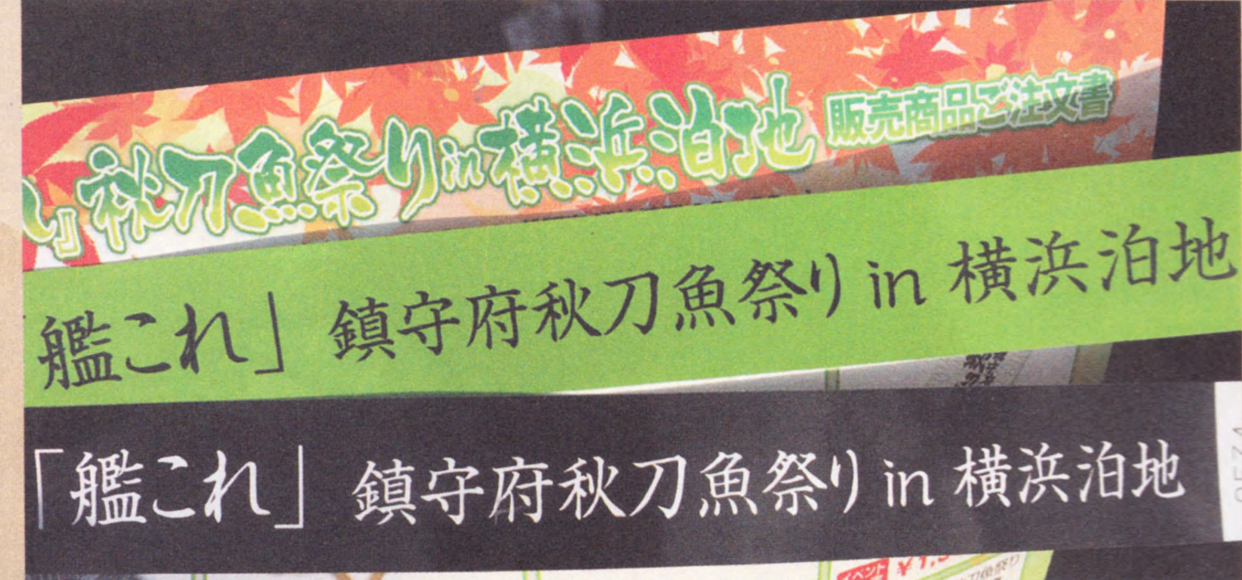
与此前秋刀鱼祭不同的是，本次活动包含了秋刀鱼祭 in 横滨（物理）！也就是包含了线下（骗钱）活动：现场周边商品包括大渔旗和秋刀鱼罐头、扇子文件夹等，以及各种秋刀鱼相关的食物。此外就是最重要的声优见面活动了，据说还有声优亲手烤制的秋刀鱼抽选给幸运欧提吃！相比之下对着游戏捞鱼的趣味性就被碾压了 OTL。

本次维护另一重要事项就是鬼怒的改二了。经历了数年的吐槽，终于从┗（鬼怒）┛进化为━（鬼怒）┓，可喜可贺～。遗憾的是虽然获得了对空 CI 加成与大发艇系装备的运用能力，但是依旧没有进入甲标的（白学）俱乐部，在适用性上没能赶超同级舰阿武隈。毕竟在目前系统下，不是摩耶发动的对空 CI 就不是完全体的对空 CI。同期实装的还有新装备［特大发动艇］，远征资源加成能力由 5% 上升至 7%。











發令！艦隊作戦第三法

11/18 発令！『艦隊作戦第三法』

相信本次秋活是诸位坚持甲鱼的提督们，近年来打得最为心力交瘁的一次大型活动了。从锁船到各种限定条件，以及等待二段活动和解谜破甲要素攻略后不多的活动时间上来看，本次活动的难度都相当的高。为了萨拉托加小姐，相当大量的提督在此次活动破身选择干脆咸鱼掉。虽然至截稿为止活动还没有结束，但也提前祝贺又一次达成甲鱼攻略的提督们。

本次活动前半段原型为东京空袭后 11 区为报复袭击舰队展开的搜索和出击任务。活动玩法上的变革不大，攻略过程中出现了难点，但是都并非绝对崭新的项目。

比如 E4 中对制空的压力，此前的活动中就一直在被强调，通过对空 IC 和陆航系统的实装了平衡，本次压力只是在保证制空力的同时对火力的要求。再比如对深海联合舰队，在活动前实装的 6-5 既有出现。要说最难关恐怕就在于更加严苛的多段锁船系统了，对提督的冷板凳厚度做出挑战。

四只新实装的舰娘中两只小学生都是通过掉落获得，而法国水母目前也没展现出特殊的用途。总的来说本次活动奖励中，比起实装新舰娘，明显的偏向于对装备进行加成。让人不由得担心此后活动难度会不会进一步加强。▲



『Fate/Grand Order』 Servent scanning record part XI.
You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强(十一)

『Fate/Grand Order』见到圆桌绕道走

■文/岩烧碳渣 ■责编/如月千华 ■美编/三白

Lancelot 兰斯洛特

职阶	Saber	HP	1854 / 11589	ATK	1658 / 9949	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚各 4Hits	2 枚各 2Hits	1 枚各 3Hits	5Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
湖の騎士 A	8 回合	初期	自身 NP 增加	30%									
			获得暴击星 [Lv.]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	20
無窮の武練 A+	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](3 回合)	3000%	3300%	3600%	3900%	4200%	4500%	4800%	5100%	5400%	6000%
騎士は徒手にて死せず A++	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身每回合暴击星获得状态 [Lv.](3 回合)	5	6	7	8	9	10	11	12	13	15
			赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能

技能名	效果
对魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
アロンダイト・オーバーロード 縛鎖全断・過重湖光	A++	对军宝具	Arts		1Hit
自身 Arts 性能提升 (1 回合)	30%				
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1340%	1425%	1500%
赋予被伤害加成状态 (5 回合)< OC 效果 UP>	1000	1500	2000	2500	3000



关于角色

圆桌骑士中最出名的骑士，“兰斯洛特”的名号广泛活跃于各种 ACG 作品中，以历史为主捏他的 Fate 系列自然不能放过。拥有“湖之骑士”的美名，他热爱正义，尊敬女性，憎恶邪恶，以清廉而又洋溢着浪漫的身姿，被亚瑟王评价为“理想的骑士”。但却正是因为他与王后桂妮维亚之间的恋情最终导致了圆桌的崩溃，亚瑟王的统治也随之迎来了黄昏。

在『Fate/Zero』里以 Berserker 登场后因无理性刻画较少，FGO 终于以最正常的姿态——Saber 召唤了出来，在主线第六章里表现活跃，给玩家带来了不少的麻烦。但原本正经的他，在第六章后半就开始逐渐展现出谐星本性，见到女性（达芬奇）就不检点，跟“女儿”玛修还偶尔来几句父女相声。但这些都是隐性的，到了万圣节“魔界村”活动里，兰斯洛特的形象算是彻底崩坏了（你说特里斯坦也是？瞎扯，那盲人艺术家从一开始压根就没形象可言好伐），面对再度敌对的“女儿”，老兰可算费尽心思隐藏自己的身份。暴露了自己喜好人妻不说，还扮成 Berserker 时自己的样子，学着飙英文，但说得太溜玩家都不好意思戳破他。总之，『Zero』里狂气时髦的形象算是给崩完了。而且因为绘师水平或者策划脑子进水，一开始是立绘里的剑被画歪了，后来干脆整个立绘都是歪的。而且不同的灵基再临阶段卡图只是换换铠甲颜色，让不少人吐槽“兰斯洛特也有换毛的季节吧（跟芙芙一样），现在大概是夏季毛”。

角色解析

极度重视攻击和暴击的单体宝具 Arts 型 Saber，需要对所有 Saber 道歉的假 4 星真 6 星怪物。因为 Buster 指令卡有多达 4Hit，所以如果 Quick 卡起头能获得不少暴击星，配合自身技能“湖の騎士”的瞬间出星和“騎士は徒手にて死せず”每回合稳定提供暴击星，最后利用招牌技能“無窮の武練”完成整个暴击流水线的自给自足，根本不需要任何辅助就能很稳地送敌人去死。

而且 Arts 卡有两枚，Arts 起头也能迅速积攒 NP，配合“湖の騎士”的 NP 填充效果，放宝具频率极高。宝具“縛鎖全断・過重湖光”还自带 Arts 性能提升，进一步提升伤害，可以说剑兰斯在攻击性能方面几乎无可挑剔。唯一需要小心的就是 4 星身板导致 HP 上限并不高，同时自身还没有任何的保命技能，所以必须在退场前干掉敌人，正所谓在自己翘辫子之前把辫子扎敌人脑门上，就是这个道理。

针对那唯一的弱点，可以给剑兰斯搭配提高全队生存能力的辅助英灵，比如他“女儿”玛修，当然得是通关第六章后的玛修。因为加上宝具有 3 枚 Arts 指令卡，所以也特别适合加入蓝卡队中（玉藻前必须）。因为出星有保障，自身 NP 增长快，所以礼装选择面就很广了，有条件的话还是建议配上“2030 年的碎片”进一步保障每回合的暴击星数量。三大技能都非常有用，可以的话最好都升满，真要选一个优先升的话就选有 NP 填充效果的“湖の騎士”吧。

总评

能够给玩家一种“我已天下无敌”爽快感的残暴打手。



Chloe · von · Einzbern
克洛伊 · 冯 · 爱因兹贝伦

职阶	Archer	HP	1746 / 10914	ATK	1640 / 9845	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 2Hits	2 枚 各 6Hit	2 枚 各 3Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	心眼（偽）B	8 回合	初期	赋予自身回避状态 (1 回合)										
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	18%	19.8%	21.6%	23.4%	25.2%	27%	28.8%	29.6%	30.4%	36%
	投影魔術 B	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21.5%	23%	24.5%	26%	27.5%	29%	30.5%	32%	35%
				赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21.5%	23%	24.5%	26%	27.5%	29%	30.5%	32%	35%
				赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	21.5%	23%	24.5%	26%	27.5%	29%	30.5%	32%	35%
	キス魔 B	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 C	自身弱体耐性提升：15%
	単独行動 B	自身暴击威力提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	かくよくさんれん 鶴翼三連	C	对人宝具	Arts		6Hit
	赋予自身必中状态 (1 回合)					
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
	暴击率降低 (3 回合)< OC 效果 UP>	20%	30%	40%	50%	60%



关于角色

与『魔法少女伊利亚』系列联动活动“魔法少女紀行 ～プリズマ・コーズ～”中首次以英灵身份与伊利亚一起登录 FGO。在『魔法少女伊利亚』中原本是从伊利亚被封印的记忆而逐渐形成的人格，通过 Archer 的职阶卡作为触媒而现界，所以拥有跟伊利亚一样的脸，但因为 Archer 卡是卫宫的关系所以皮肤偏黑，所以被爱称“小黑(Kuro)”，发音变一下，就是 Chloe 了。因为各种不能剧透的原因，现在成为了爱因兹贝伦家的一员，与伊利亚并肩战斗着。又因为 Archer 卡为媒介的原因，能够使用英灵卫宫的大多数技能，不过水平会稍微降低一些，比如炽天盾的花瓣从 7 瓣降为 4 瓣，“心眼 (真)”因为不理解机制但知道如何使用所以变成了“心眼(伪)”。目前漫画进度中尚未使用过“无限剑制”，比红 A 稍微更喜欢远程攻击一些，“伪 • 螺旋剑”也变成了“伪 • 伪 • 螺旋剑”(噗)。

接吻狂魔，『魔法少女伊利亚』中的色气担当，因为需要魔力供给，所以几乎染指了剧中绝大多数女性角色的红唇，堪称“初吻掠夺者”(可怜的藤村大河 QAQ)。腹部的纹样是凛施以的与伊利亚痛觉共有的诅咒，也是因为不能剧透的原因现在还留存着。宝具释放动画延续了红 A 自带 BGM 的特性，并使出了 FGO 里红 A 都没有实装的“鹤翼三连”(红 A 之后经过模型修改也终于实装了此攻击方式)

角色解析

继承了英灵卫宫修改后的三色指令卡 Buff“投影魔術”的单体 Arts 宝具 Archer，也是 FGO 活动附送的第二位 Archer。“心眼 (真)”(3 回合防御力 UP) 变成了“心眼 (伪)”(3 回合暴击伤害 UP) 让小黑具有了暴击的才能，所以为何“真”的还不如“伪”的，这是一个问题。指令卡配置是 BAAQQ，Arts 卡 Hit 数有 6Hit 之多，所以小黑的指令卡前后选择则比较特殊了。跟通常 AQQ 攒 NP 不一样，小黑的 Quick 以及 EX 攻击的 NP 效率都很差，所以能把 Arts 卡放后面就放后面吧。打暴击星则可以利用 Hit 数的 Arts 卡，采用 QAA 的方式去一边攒 NP 一边收集暴击星，一举两得是很爽的。技能 3“キス魔 (接吻魔)”升满可以获得 50 的 NP，非常破格，附带的暴击星出率上升看起来挺美，但很容易遇到这回合打了一波暴击星，下回合就没有小黑的指令卡了，很是尴尬。因为整体的 NP 效率依然很高，配合“投影魔術”以及暴击来完成宝具连发并不是梦想，甚至三连发都是可能的，这对于一个活动附赠 4 星英灵来说非常强悍。但总的来说无论是暴击流还是宝具连发流都需要其他英灵的辅助，独立性不够。

所以小黑的使用一般也会根据辅助英灵的选择而改变。如果要发挥暴击特长，需要搭配暴击星生产者，小黑的 Quick 只有 3Hit 且性能不佳。有人能分担产星任务就能将小黑的指令卡都偏向于 Art 上来。也因为加上宝具有 3 枚 Arts 所以小黑跟前面说的剑兰斯一样非常适合蓝卡队 (总之还是需要玉藻前),这之中最需要提升的技能就是能够最多充填50NP的“接吻魔”了，所以建议优先升满此技能，再去提升“投影魔術”。因为蓝卡多偏暴击，所以可以给小黑搭配提升两者的礼装，比如“もう一つの結末”

总评

美好的事物都是免费的，譬如阳光，空气，还有小黑。



Romulus

罗慕路斯

职阶	Lancer	HP	1779 / 9883	ATK	1344 / 7239	罕贵度	☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 1Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 2Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
天性の肉体 C	7 回合	初期	赋予自身攻击弱体耐性提升 [Lv.](3 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
			自身 HP 大回复 [Lv.]	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
皇帝特権 EX	7 回合	灵基再临 [1]	60% 几率赋予自身攻击力提升 [Lv.](3 回合)	22%	24.2%	26.4%	28.6%	30.8%	33%	35.2%	37.4%	39.6%	44%
			60% 几率赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	22%	24.2%	26.4%	28.6%	30.8%	33%	35.2%	37.4%	39.6%	44%
			自身 HP 回复 [Lv.]	1200	1420	1640	1860	2080	2300	2520	2740	2960	3400
七つの丘 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予己方单体再起状态 (1 次・1 回合)	1000									
			赋予目标 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%

职阶技能

技能名	效果
対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
マグナ・ウォルイッセ・マグヌム すべては我が槍に通ずる	A++	对军宝具	Buster		7Hits
给予敌全体强力攻击 [Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
己方全体攻击力提升 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%

关于角色

古代罗马建国神话中登场的开国英雄。军神马尔斯与美丽的公主西尔维娅所生，与被当作神兽的狼为友被养育长大。合并了地中海周边国家，构筑了永恒荣光的大罗马帝国的基础的建国之王，真红的神祖。现在罗马城里那座著名的母狼哺婴青铜雕像，表现的就是罗慕路斯和瑞摩斯（Remus）的故事。

罗慕路斯死后他被提升为象征罗马人的神奎利努斯。大多数人认为罗慕路斯和瑞摩斯是传说人物，他们是从罗马这个名字引申出来得，而罗马原来可能是“河流”的意思。但是也有一些学者认为罗慕路斯的确是一个历史人物。这个理论的原因之一是 1988 年在罗马市帕拉蒂尼山北坡发现的“罗慕路斯墙”（Murus Romuli）

到了 FGO 里，明明设定上如此拉轰的角色，却变成了奇妙姿势的代言人，更是新兴黑话的传播者。罗慕路斯第一人称为“罗马”，写作“我”但是读作“罗马”，并且认为罗马即是世界，换言之世界除了是罗马之外别无可能。那么人类史也等同罗马的历史。口头禅是“你也是罗马”，给广大刚接触这游戏的玩家留下了深刻的印象，并催生出一大批“罗马市民”。Y 字站姿是罗马的象征，喜悦吧…现在，你越来越接近罗马了！

宝具有着能操作树木的能力，解放真名之际枪会化为大树扩大并改变样貌，制造出“帝都罗马过去、现在以及未来的姿态”，以怒涛般的奔流冲溃对手。不愧是质量兵器・罗马。

角色解析

因为库・丘林太活跃而被广大玩家忽视了的 3 星 Lancer，但再忽视也不会忘记他那标志性的 Y 站姿，以及满嘴的罗马。但神祖大人只是一个恶搞角色么？不，这不罗马。两个技能加起来最多有着 5900 的 HP 回复量，以及 EX 等级的皇帝特权带来的攻防超上升，在攻防两端都有出色的发挥。宝具为多 Hit 攻击附带有 3 回合的全员攻击力提升，不过需要注意



是在宝具给予伤害结束后才提升攻击力的，所以有点可惜。最终再临后可以攻略强化副本获得新技能“七つの丘”，让罗马的辅助能力以及生存能力都提升不少，非常实用。日本就有著名的“罗马市民”仅靠罗马单挑，攻略各种高难度副本。在依靠“七つの丘”给予的一回合再起复活后，连开 HP 回复技能，又一个完整的罗马继续投入了战斗，可见罗马可怕的生存以及输出能力（当然仅限单挑）。配卡虽然 BBAQQ 枪兵标准配置，只有一枚 Arts 指令卡让其 NP 积攒速率不高，但本身 NP 获得量较高，有礼装搭配的话也可以很快地集满 100NP 的。所以为了发挥出罗马高回复的特性，又为了弥补 NP 积攒较慢的弱点，最适合的



礼装就是能够提升 HP 回复量又能给予 50NP 的“カルデアの顕学”了，退而求其次，彻底强化回复量的“メイド・イン・ハロウィン（万圣节女仆）”也是可以的。

罗马因为皇帝特权的不稳定性存在，所以如果队友是拉美西斯二世的话可以保证皇帝特权 100% 成功，如果带上莎士比亚的话，则可以强化 Buster 指令卡的同时，亦能通过莎翁的技能 3“国王一座”提升 NP 和宝具暴击星出率。

总评

条条大路通罗马，你也一起，成为罗马就好了。

Mordred
莫德雷德

职阶	Rider	HP	1824 / 11400	ATK	1535 / 9212	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚 各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	セルリアンライド A	7 回合	初期	赋予自身 Arts 性能提升 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
	ロデオフリップ A+	9 回合	灵基再临 [1]	赋予自身回避状态 (1 回合)										
				赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
	終わらぬ夏 B	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 (1 次・3 回合)	1000									
				自身 NP 增加 [Lv.]	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 B	自身弱体耐性提升：17.5%
	サーフィン A	自身 Arts 性能提升：5% 自身暴击星出率提升 5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	プリドゥエン・チューブライディング 逆巻く波濤を制する王様気分！	A	对波宝具	Arts		5Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	450%	600%	675%	712.5%	750%
	概率减少 20%NP< OC 概率 UP>	50%	60%	70%	80%	90%



关于角色

父王都已经要各种职阶满天下了，身为逆子怎么也得继承一点吧，所以水着版莫德雷德就此登场。因为是冲浪手，所以职阶变成了 Rider，又因为穿着比基尼，所以什么铠甲啊头盔啊甚至连剑都没带来，所以从 5 星降为 4 星。与以前相比，泳装小莫明显情绪高涨了好多，以前各种诸如在意自己性别的别扭表现统统抛开，甚至还对主人公撒娇了起来。属性也从混沌・中立变成了混沌・善。

宝具是由从父王宝物库里偷出来的 Prydwen 来甩出被誉为冲浪技巧中最高难易度的 Tube Riding (管浪)。据说 Prydwen 是又能当船又能当盾的神奇道具，小莫为了追求能够承受自己力量的冲浪板，所以就背着父王偷偷地永久“借用”了 (所以骑士王你家宝物库的安保问题很严重啊)。宝具发动时的台词“水曜の大波”捏他自美国 1978 年的电影『Big Wednesday (伟大的星期三)』，讲述的是一个关于三个年轻人冲浪而自我寻找自我发现的故事。

值得一提的是，技能名里的“セルリアン (Cerulean)”指的是海蓝色，“ロデオフリップ Rodeo flip”是一种在空中翻转的冲浪高难度技巧术语，口头禅里的“サンタナ (Santana)”则是加利福尼亚常见的季节风。看来小莫真的是一个冲浪狂热者呢。

角色解析

配卡 BAAQQ，加上 Arts 全体攻击宝具能凑出 3A 的特殊型 Rider，同时有着技能 1“Cerulean Ride”三回合的 A 卡性能加成，只靠 Hit 数较多又能再充填 NP 的宝具就能获得超过 50 的 NP，凑上 Arts Chain 的话甚至能够宝具连发。宝具还带有概率性的敌全体 NP 减少，一定程度上可以控制一下敌人的 NP 节奏。独有的职阶技能“サーフィン (冲浪)”还单独提供了 5% 的 Arts 性能提升以及暴击星出率提升，所以小莫在 A 卡性能优越的同时，Q 卡暴击星出率也颇高，技能 2“Rodeo flip”还能进一步强化出星，不过闪避 1 回合可能会浪费，需要取舍。重点在技能 3“終わらぬ夏”最高能提供 30NP，还有相当于白送的 3 回合再起，配合技能 2 的闪避，生存力优秀。

综上所述，泳装小莫又是一位自给自足型的全能选手，不太挑队友的她，因为 3 枚 Arts 指令卡可以轻松加入蓝卡队。可以二连发甚至三连发的宝具有玉藻前的加成后伤害摧枯拉朽，而且玉藻前的回复能力也能进一步地发挥泳装小莫的生存能力。另外，Rider 职阶带来的高暴击星分配权重，让泳装小莫可以带上打星能力较好的 Assassin 组简单版的暴击队。总之，只有将泳装小莫作为进攻核心，才能百分百发挥她的威力。

因为其 NP 效率惊人，所以完全不用考虑 NP 问题，礼装选择的着眼点就全放在输出上了，可以进一步强化 Arts 性能或者提升暴击威力和暴击星出率，这些选择都可以队伍的种类为依据。技能强化一般优先技能 3“終わらぬ夏”，之后再点满技能 1“Cerulean Ride”。

总评

宝具循环冲浪的攻击达人，扔下剑拿起冲浪板后攻击能力反而提升的奇怪冲浪者。



Hans Christian Andersen
汉斯·克里斯蒂安·安徒生

职阶	Caster	HP	1597 / 8484	ATK	1021 / 5758	罕贵度	☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	人間観察 A	7 回合	初期	赋予己方全体暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	10%	13%	16%	19%	22%	25%	28%	31%	34%	40%
	高速詠唱 E	8 回合	灵基再临 [1]	自身 NP 大幅增加 [Lv.]	50%	52.5%	55%	57.5%	60%	62.5%	65%	67.5%	70%	75%
	無辜の怪物 D	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身每回合暴击星获得状态 [Lv.](3 回合)	3	4	5	5	6	6	7	8	8	9
				自身防御力下降 (3 回合)	14%									

职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 D	自身 Arts 性能提升：4%
	道具作成 C	自身弱体赋予成功率提升：6%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	メルヒェン・マイネスレーベンス 貴方のための物語	C+	对人宝具	Arts		
	概率赋予己方全体 [Lv.]：	60%	70%	75%	77.5%	80%
	攻击力 & 防御力 & 暴击星出率提升 (3 回合)	20%	25%	30%	35%	40%
	己方全体每回合 HP 回复 (3 回合)<OC 效果 UP>	1000	1500	2000	2500	3000

关于角色

『人鱼公主』『卖火柴的小女孩』这些作品想必大家小时候都反复听了无数遍了吧。这些著名童话故事的作者汉斯·克里斯蒂安·安徒生想必也不用专门去介绍了。首次登陆 Fate 系列是 PSP 游戏『Fate/EXTRA CCC』，作为殺生院キアラ的从者出现，明明外形是小正太但是一口子安主人调，听久了会中毒一般沉迷，一天不停浑身难受。兴趣是“人类观察”，觉得『人鱼公主』『卖火柴的小女孩』这些悲剧作品都是“愉快地写出来”的“喜剧”，与『Fate/Zero』的作者趣味相投。因为讨厌自己的人生，所以作为从者被召唤的姿态一般是他的幼年时期。明明生前不会魔术和武艺，但成为从者后的魔力却很高，这是因为读过他作品的读者们超越时代的梦想化为无尽的魔力，集结到了书中。但同时也带来了“读者的诅咒（无辜的怪物）”，这让安徒生衣服包裹下的腿部生出鱼鳞（人鱼公主），同时带有火柴造成的烧伤（卖火柴的小女孩）、冰雪造成的冻伤（冰雪女王），喉咙还会随着说话不时地刺痛。

宝具“为你写的故事”出自他所写的自传『我的生涯故事（Marchen meines Lebens）』的亲笔原稿。通过将所观察的人物的理想的生活方式誊写成书，把那个人物强化为（他所考察出）的“理想姿态”。超级毒舌，特别是对女性很刻薄，『CCC』里为了讥讽吉尔伽美什不惜铤而走险，FGO 里主线第四章面对某 BOSS 也丝毫不畏惧，是位拿命去毒舌的存在。

对流行的东西很敏感，FGO 里立绘从开始的拿着魔导书逐渐升级为手持平板电脑头戴监听级耳机，时髦无比。



角色解析

完全没有攻击能力的纯辅助英灵，暴击队伍首选第一辅助，新手必练 NO.1，绰号“子安徒生”，披着 2 星皮的 5 星卡。

三个技能有两个与暴击相关，“高速詠唱”虽不及美狄亚专属“高速神言”来得丧病，但满级 75 的 NP 提升还是非常有效，特别是对于 Caster 这种宝具也能算进一种普攻方式的职阶来说。宝具“貴方のための物語”在第四章通关后有强化副本，追加了暴击星出率，所有效果的赋予成功率以宝具等级 5 级来看都是 80%，并不低，40% 的攻防提升持续 3 回合，如果都加上可以超越孔明的 Buff 效果，并附带持续 3 回合的 HP 回复，十分全能。配卡是 Caster 标准的 BAAAQ，三 Arts 指令卡和 Arts 宝具，使得队伍串起 Arts Chain 非常容易，在“高速詠唱”的帮助下可以反复释放宝具，给全队的攻击效率和生存能力带来质的提升。虽然只有 2 星，面板数值不太高，但满级 65 级 8484 的 HP 在低星英灵中算是很高的了，自身生存能力并不差。



安徒生特别适合与暴击能力优秀的英灵组队，身为某种程度上的供星者（无辜的怪物），却因为 Caster 低暴击星分配权重的原因不会跟打手抢暴击星，所以非常受暴击队欢迎。但其宝具用途非常广，几乎适合跟所有英灵组队就是了。特别是跟突破主线第六章后强化了的玛修一同出场，可以在队伍 Cost 极低（安徒生 4+ 玛修 0）的情况下拥有生存力可怕的阵容，实乃非氪金玩家宝贵的战斗力。就是输出很低，只能跟敌人拼续命，磨到天荒地老，诸位 Master，你们的手机电量还足够么？礼装推荐带能够每回合提供 NP 的“プリズマコスモス（棱镜宇宙）”等让安徒生少攻击，把指令卡让给其他打手增加输出效率。

总评

非氪金玩家的至宝，暴击队第一辅助，队伍 Cost 节省专家。

Jack the Ripper
开膛手杰克

职阶	Assassin	HP	1862 / 12696	ATK	1786 / 11557	罕贵度	☆☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 2Hits	1 枚各 2Hit	3 枚各 5Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	霧夜の殺人 A	8 回合	初期	赋予自身 Quick 性能提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身回避 (1 回合)										
	情報抹消 B	7 回合	灵基再临 [1]	解除敌单体强化状态										
				对象暴击率下降 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	外科手術 E	6 回合	灵基再临 [3]	己方单体 HP 回复 [Lv.]	500	700	900	1100	1300	1500	1700	1900	2100	2500

职阶技能	技能名	效果
	気配遮断 A+	自身暴击星出率提升：10.5%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	マリア・ザ・リッパー 解体聖母	D+	对人宝具	Quick		4Hit
	赋予自身〔女性〕特攻状态 (1 回合)<OC 效果 UP>	50%	62.5%	75%	87.5%	100%
	给予敌单体超强力攻击 (无视防御力提升效果)[Lv.]	1400%	1800%	2000%	2100%	2200%



关于角色

著名的杀人魔“开膛手杰克”，首次登场是在小说『Fate/Apocrypha』中，在妓女六導玲霞被魔術士・相良豹馬作为祭品进行召唤的时候，响应玲霞不想死的心声而现界，杀死豹馬后与玲霞缔结契约。与玲霞更像是母女关系，会发出明明喊的是“Master”但听上去是“妈妈”的奇妙发音。虽然原型是“开膛手杰克”，但并不是杀人魔本体，而是伦敦贫民窟中孤儿们的怨灵构筑而成的集合体，所以小杰克的自称是“我们”。

FGO 里最早于圣诞活动首次限定实装，后在主线第四章中正式登场，作为反复出场的敌人令人印象深刻。身为不为人所爱的孩子的她，渴求强烈的爱。无论 Master 是男性还是女性，她都要求着作为“母亲”的爱。所以玩家们一般将小杰克称为“女儿”，不过这位女儿的愿望可能是钻入玩家的肚子里哦，毕竟她对于圣杯的愿望就是“回到母亲的胎内”啊。

小说『Fate/strange Fake』中也有原型为“开膛手杰克”的英灵作为 Berserker 召唤出来，但这两位并不是同一人物，而且，那位“开膛手杰克”也并不是本体。截稿前为止，“开膛手杰克”的本体并没有出现在 Fate 系列任何一部作品中。

值得一提的是，小杰克在 FGO 情人节活动中送给 Master 的，是一颗装在蛋糕盒里的心脏模样的巧克力，这里捏他的是“开膛手杰克”寄给白教堂警戒委员会的乔治・卢斯科（George Lusk）的礼物盒，里面装的是被害者的心脏以及一张写着“From Hell（来自地狱）”的纸条。

角色解析

BAQQQ 的 Assassin 标准三绿配卡，但杰克的 Quick 跟普通 Assassin 的 Quick 完全不同质量。Quick Brave Chain 能够一口气产出 40 多的暴击星，其中有一枚 Quick 暴击就能瞬间从 0 攒到 100NP 的可怕 NP 获得量，让小杰克站到了 Assassin 的顶点。单体高伤害宝具还带有一回合内对女性特攻的效果，宝具组成的 Quick Brave Chain 运气好点甚至能够攒齐下回合再发宝具的 NP，可谓丧心病狂。技能也非常强力，“霧夜の殺人”相当于 Quick 指令卡的“魔力放出”，还附带了一回合闪避，输出与生存并行。技能 2“情報抹消”是能够一口气将敌单体所有强化状态全清的作弊技能，在各种高难度副本中至关重要。技能 3“外科手術”看起来只是个回复量不高的技能，但升满后冷却时间只有短短 4 回合，4 回合 2500 的回复量相当优秀，是团队中不可多得的小奶妈。

当然，小杰克虽然宝具输出凶猛，但单枚 Quick 指令卡的平砍伤害被 Assassin 职阶特性影响，导致伤害偏低。但一枚 Quick 指令卡就能产出 10 枚暴击星的高性能，还是让小杰克利于众多打星好手中的顶点。如果队伍中有杰克在，那基本暴击星的供给就有了保障，可以放心的配置各种集星或者暴击伤害提高能力的打手，弥补杰克较低的平砍输出。礼装方面首选自然是强化 Quick 性能的了，如果要以杰克作为主打手的话最好能搭配提升暴击伤害的礼装，同时还要注意队伍中的暴击星分配权重的问题。技能优先提升“霧夜の殺人”，“外科手術”早期的回复量很低，如果可以最好能直接点到 6 级，否则没必要浪费素材。

总评

拥有将各类女性 Boss 瞬杀的能力，可怕的暴击星提供者。



Lancelot
兰斯洛特

职阶	Berserker	HP	1652 / 10327	ATK	1746 / 10477	罕贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 1Hits	1 枚各 2Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	無窮の武練 A+	7 回合	初期	赋予自身暴击星集中度提升 [Lv.](3 回合)	3000%	3300%	3600%	3900%	4200%	4500%	4800%	5100%	5400%	6000%
	精霊の加護 A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	魔力逆流 A	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](1 回合)	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	100%
				赋予自身暴击威力提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 E	自身弱体耐性提升：10%
	狂化 C	自身 Buster 性能提升：6%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ナイト・オブ・オーナー 騎士は徒手にて死せず	A++	对人宝具	Quick		10Hit
	赋予自身攻击力提升 (3 回合)< OC 效果 UP>	10%	15%	20%	25%	30%
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%

关于角色

这位大家看过『Fate/Zero』的话就会很熟悉的吧，作为间桐雁夜的从者被召唤出来参与第四次圣杯战争，能将手持的任何事物化为自己"模拟宝具"的宝具"骑士不死于徒手"在面对吉尔伽美什时表现非常亮眼，令人印象深刻。FGO 里最初就已实装的 Berserker 之一，最终灵基再临后手持的灯柱终于换回了自己的武器——"无毁的湖光"，因为眼中的光会随着兰斯洛特的行动留下光迹，非常酷炫，所以很多玩家都称呼 Berserker 兰斯洛特为"车头灯"。

平时身上会弥漫着一团黑雾，这是一个原本能够将自己变装的宝具"并非为了自己的荣光"，但因为狂化的影响，变得只能隐藏自身的具体形态以及数值了。但如果 Master 使用令咒的话可以短时间内还原回原本效果（当然 FGO 里并没有这种好事），『Fate/Zero』里言峰绮礼就曾唆使间桐雁夜使用令咒让兰斯洛特伪装成伊斯坎达尔的样子绑架爱丽苏菲尔。

FGO 里宝具"骑士不死于徒手"的演出方式是还原了『Fate/Zero』海魔之战里手持加特林机枪扫射 Saber 的场景，实在是选了一个颇为有趣的段子呢。顺便一提，FGO 主线第一章里与兰斯洛特的战斗中如果玩家队伍里有阿尔托莉雅的话，兰斯洛特就会一直瞄着他王打的哦。



角色解析

平砍型 Berserker，配卡 BBBAQ，只有 1 枚 Arts 指令卡的关系很难靠自己攒满宝具需求的 NP，然后兰斯洛特还是所有英灵中 NP 获取量垫底的，也就是说你永远没有办法靠他自己打出 100NP 来。所以队友的支援（充电）以及礼装的帮助尤为关键。宝具是比较少见的 Quick 全体攻击宝具，Hit 数高，敌人数量多的话可以打出不少暴击星。宝具自带 3 回合攻击力提升，配合技能 1"無窮の武練"，平砍暴击威力惊人，一下 Buster 指令卡的暴击伤害随随便便就比其他英灵的宝具伤害还高（真不是在黑大公，真的）。"精霊の加護"可以提升一点点宝具打出来得暴击星数量，勉强算有点用处，因为兰斯洛特只有宝具能打星，所以只用在开宝具前开此技能就好。最终灵基再临后可以完成强化副本获得新技能"魔力逆流"，对兰斯洛特的暴击能力进行了较大的加强，对他在队伍中的定位非常关键，请务必要完成。"魔力逆流"同时还附带 1 回合的 NP 获取量上升，可以看配卡情况，在有暴击星的情况下，配合 Arts 指令卡补充一定量的 NP。



在充满攻击性的另一面，兰斯洛特在众多 Berserker 中可以说是生存能力最弱的，他没有任何的强化防御或者回避攻击的技能和效果，所以，当玩家带上兰斯洛特，那至始至终都只有一个战术可以选择，来啊，互相伤害啊，谁防守谁孙子！朋友一生一起走，谁敢防守谁是狗！

当然求稳的玩家自然不愿意看到这幅场景，于是我们就需要带上能吸引敌人攻击的 T 或者带增加全队防御能力的辅助，兰斯洛特的"女儿"玛修自然是最好的人选，当然玩家得通关第六章。如果只是为了无脑莽的话，可以给兰斯洛特配上稳定提供暴击星的供星者，以为"無窮の武練"持续时间只有 3 回合，所以拥有"无辜的怪物"供星，又能提升全队暴击伤害[illegible]是最佳的选择。技能升级方面优先选择"無窮の武練"，另外从各种职阶中抢到星，这是必须练满的，之后再去适当增加"魔力逆流"的等级。

总评

狂（战士）暴（击一波）流的代表，我平砍随便 10 万上下，凭什么要我去开宝具啊。▲


自深深处在細节中
■文／完蛋了的国王 ■责编／岩烧碳渣 ■美编／小蚩
京都·后篇
山阴道圣地巡礼之旅
——追寻夏日风物诗的——

在法金刚院感受“一莲托生”

从公元 794 年桓武天皇迁都平安京，到 1869 年明治天皇抛下旧都“行幸”东京，从此滞留不归，京都作为日本首都的岁月有超过 1000 年，乃真正的千年古都。这一千多年来虽然也屡遭兵祸和天灾，城市几乎所有的建筑物几经损毁重建，早已不复千年前的样貌，但京都作为古都自有古都的矜持和尊严，其中的一方面就体现在京都人的生活态度上。京都人对于传统的恪守，莫说是在整个日本，就算是在文化源头所在地的中国人看来也是极其不可思议的，有时甚至会在内心里默默感叹，我们没能从老祖宗那里继承下来的、失落已久的很多风俗习惯，原来在这千里之外的岛国故都，还有许多人在固执地传承着。

提到传统的京都式生活，就不能不提“岁时记”。岁时记最早源于中国，指的是记载一年四季在特定时间进行特定活动的书籍，比如现存最古的岁时记是成书于公元 6 世纪的『荆楚岁时记』，日本人的生活自奈良时代引入岁时记以来也已经有千年以上的漫长岁月。与岁时密切相关的是节气、宗教与饮食，现如今的天朝人虽然偶尔也会留意一下节气，却大多没有宗教信仰，饮食习惯变化也很大，所以岁时记便荒废已久。日本在明治维新以后迅速脱亚入欧，改阴历为阳历，岁时记的影响力已大不如前，不过诸如二十四节气、七十二候、节句、年中行事、旬之味等岁时记的痕迹还是深深烙印在很多日本人的生活习惯中被保留了下来，在京都尤其如此。



▲荆楚岁时记

就以阳历的 7 月为例，7 月日语里称为“文月”，日本自古有将在梅雨季节里容易受潮损毁的书画在夜里拿出来晾挂吹透的习俗，故得名“文月”。7 月的重要节气是小暑和大暑；重要的年中行事有七夕和盂兰盆会（原本在阴历 7 月 15 日，后来才改为阳历 8 月 15 日）；关西地区大型的民俗活动有祇园祭和天神祭；具有代表性的民俗风物有短册、风铃市和花火大会；主要的观赏性植物有紫阳花和莲花；而最为百姓所欢迎的旬之味则有山椒、梅酒、素挂面和鳗鱼。花火大会大家都知道不解释，短册是一种可以书写的短笺，以前用来写俳句附庸风雅，现在多半用来写愿望。风铃市的意思是店铺、寺社和一些公共场合挂出大量风铃供人欣赏消暑。能在盛夏里欣赏的观赏性植物不多，紫阳花花季从 6 月初开始到 7 月上旬结束，接着便是各种莲花争相盛放的季节，等荷花和叶都凋谢枯死后日本人也采摘莲藕来吃，不过说到夏日的代表性美食果然还是素挂面和烤鳗鱼，一个清淡可口，是日本最传统的凉面吃法，也发展出有趣好玩的流水挂面；一个肥美滋补，是日本人在炎炎夏日里补充体力的最佳美食。在京都也很流行吃山椒腌制的小鱼干和喝新酿的梅酒，京都地处内地吃不到新鲜海产，于是腌制类食品就很普遍，山椒小鱼干是最有代表性的下酒菜，配上用梅雨季节后采摘晒干的青梅泡制的梅酒。在夏夜里对着朗朗星空，优雅地轻摇团扇，伴着虫鸣和风铃声小酌一番，绝对地道的京都人生活！


▲青莲与青叶交相辉映

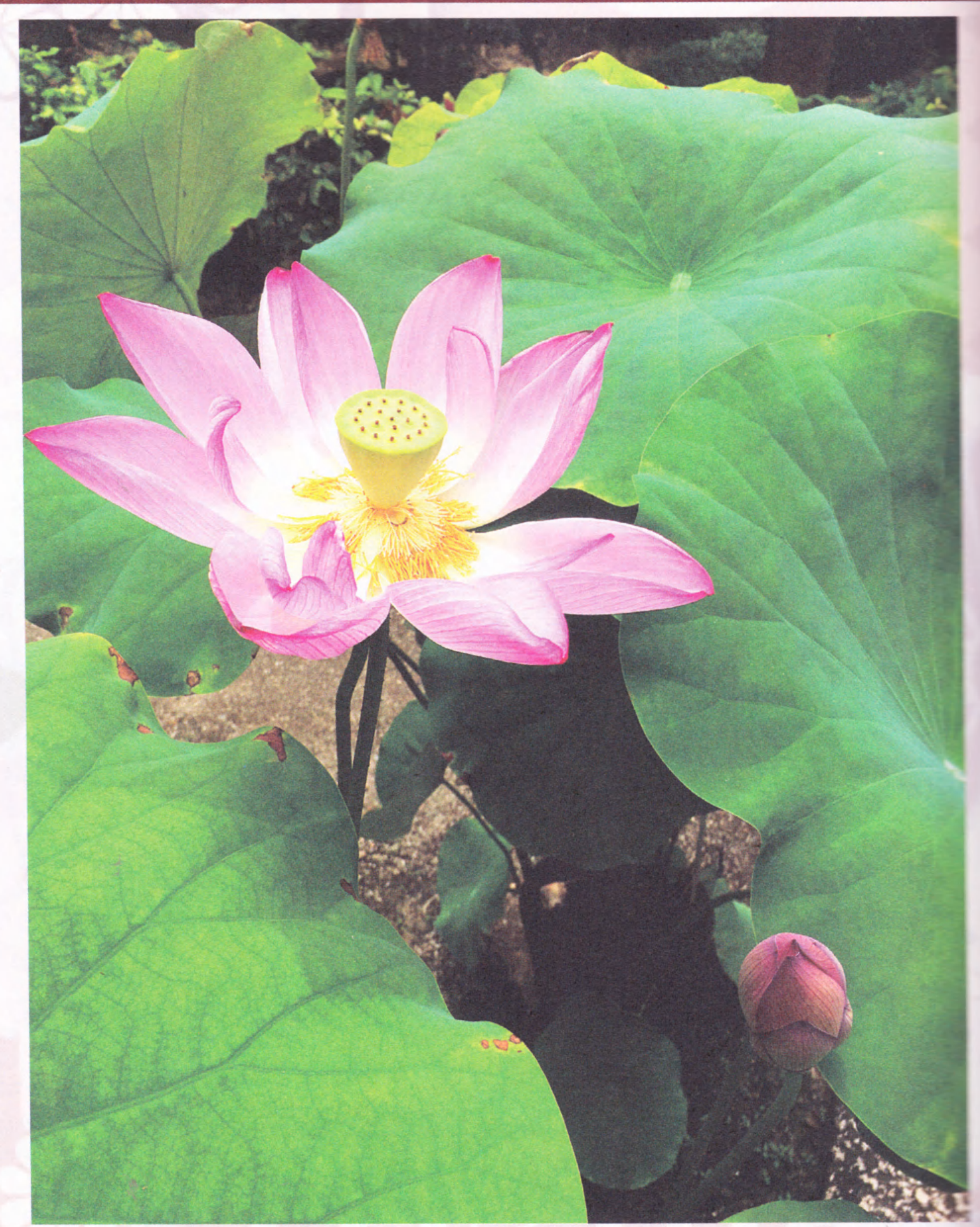


▲『黑执事』参展京都国际动漫节的海报，以伏见稻荷大社的千本鸟居为背景

笔者体验一日地道京都生活的第三站是法金刚院的“观莲会”。京都人素爱莲花，倒不是因为中国人赋予其“出淤泥而不染”的高洁品格，而是因为莲花在佛教中所具有的重要含义，相传佛祖诞生后马上就能下地行走，走了七步，步步生莲，莲花便成了佛祖诞生的象征。京都是一座佛教之都，但凡拥有池塘的寺院都会在其中培植莲花，有一些寺院不仅培育莲花的种类繁多，每年夏天还有围绕莲花举办的法事和游园活动。位于花园地区的法金刚院就是其中的佼佼者。佛语有云“一莲托生”，意味两人以上往生极乐净土时，托生于同一朵莲花之中，举办观莲会的含义就全部浓缩于这四个字当中。顺带一提，“一莲托生”在日语里已经演化成一个俗语，意思等同于同生共死。

其实直到笔者拿到法金刚院的介绍小册子之前都从来不知道莲花原来有这么多观赏品种，除了池中最常见的普通大瓣莲花，也有养在各种大小不一的水缸里的睡莲和碗莲，很多是从中亚和美洲引进的外来品种，名称也照搬外来语。日语的“莲”字有两种念法，音读的Ren和训读的Hasu，至于哪一种莲花究竟应该音读还是训读恐怕连日本人自己也搞不清。动漫角色里名字有莲的情况下大多为音读，比如『悠哉日常大王』里的“短笛大魔王”宫内莲华，但也有像『潜行吧！奈亚子』里的莲太那样念作Hasuta的。由于念法没有固定规律，所以通常都需要注音。

京都市内及周边能观赏莲花的去处很多，独选法金刚院的理由是这所寺院位列“关西花之寺二十五灵场”之一，这25所寺院以特色花卉植物而闻名，其中法金刚院是唯一一所以莲为代表花卉的寺院。而且就观莲会本身而言办得也很有声有色，既有讲经会可以听，也提供用莲叶盛着喝的荷花酒，到底风雅。当然笔者一天的行程排得颇为满满当当，没有闲情逸致饮酒，的确有违京都人悠闲度日的作风，时间有限也奈何不得。拜过佛祖，赏过莲花后便要匆匆赶往下一站了。









白砂、神水与流水素面

从法金刚院出来已是正午时分，草草对付了午饭就跳上JR嵯峨野线坐一站到圆町，而后需要倒两班巴士，目的地是位于京都北郊的上贺茂神社。

京都有两座贺茂神社，通称上贺茂神社的贺茂别雷神社，以及通称下鸭神社的贺茂御祖神社，两座神社的关系密不可分，供奉的都是贺茂氏的祖先。上贺茂神社供奉的主神叫“贺茂别雷命”，下鸭神社供奉的两柱神里“贺茂建角身命”是贺茂别雷命的外祖父，“玉依姬命”是贺茂别雷命的母亲。所以简言之两贺茂神社供奉的是作为贺茂家族祖先的三代神明。玉依姬命自山神处受胎诞下贺茂别雷命，一族便从此繁荣起来。贺茂氏是京都历史最悠久的氏族之一，古代与安倍氏一同职掌阴阳寮，现在则仍担任两贺茂神社的各种神职，侍奉神明以护佑京都的安泰。由于皇室是从别处一路迁都到京都盆地并建造了后来的平安京，原本作为当地氏族祖神的两贺茂神社在得到皇室的崇敬后地位扶摇直上，最终跻身神道教位阶最崇高的二十二社中的“上七社”的行列。这二十二座神社护佑着大和朝廷的根本，得到皇室的祭祀，其中的“上七社”包括有伊势神宫、石清水八幡宫、两贺茂神社、松尾大社、平野神社、伏见稻荷大社和春日大社。如今大部分都已经成为超热门景点，一年接待千万游客的造访。

两贺茂神社里无论是知名度，还是交通便捷度都是下鸭神社更胜一筹，笔者旅行京都多次，下鸭神社去过几回，上贺茂神社倒是第一次造访。神社坐落于京都市北区贺茂川的上游，与下游相距三公里的下鸭神社遥相辉映。每年一到5月，两贺茂神社便热闹非凡，先是5月5日的赛马会，由贺茂一族的后裔通过赛马的方式取悦神明，祈求风调雨顺。而后便是5月15日的葵祭，浩浩荡荡的祭祀队伍就是从上贺茂神社出发，沿贺茂川一路南下，最后抵达下鸭神社。整个祭祀活动里最具看点的当然是代表皇室扮演祭祀主角斋王代的少女，前往下鸭神社的一路上，华服盛妆的斋王代都端坐于神轿之上由几位壮汉抬着走（虽然轿辇底下有轮子但抬着走还是很累），前后簇拥着大批同样身着平安时代服饰的随行人员，就这样顶着5月的艳阳，吹吹打打一路前行。抬轿子，擎华盖，干这些重体力活的汉子都是从附近大学里招的兼职工，万城目学的代表作『鸭川小鬼』里主人公就是冲着一份不错的日薪前去打工拉牛车的穷大学生，在祭祀的队伍里认识了同样来打工的女汉子女主。联想到古典名著『源氏物语』里风流倜傥的光源氏担任朝廷敕使，在牛车上潇洒端坐的场景，再跟万城目学笔下男主拉着牛车的穷酸样对比一下，实在是教人忍俊不禁。更有意思的是，光源氏在葵祭上到处沾花惹草，其中就有在幼女时期就被光源氏拐走的紫之上，而『鸭川小鬼』里的男主最终把到的妹子却是一个彪悍无比的女汉子，这种喜感的对比更让笔者拍肿了大腿。话说回来，『冰果』动画版最终话雏人偶游行的那一段表现得就很好，在卧龙樱的陪衬下，古装的千反田美出了一定的境界，到底是京都动画的手笔，知道该在哪些镜头上砸预算（实际上用了掉帧大法，也没砸多少钱）。





▲下鸭神社境内细流潺潺的纠之森，是下鸭总一郎一家生活的场所



▲下鸭神社境内细流潺潺的纠之森，是下鸭总一郎一家生活的场所

言归正传，今年上贺茂神社刚刚完成了第四十二次式年迁宫的第一期工程，一部分主体建筑焕然一新，喜气洋洋。据官方介绍两期工程工时需十年以上，花费高达 23 亿日元（折合约 1.5 亿软妹币），其中 10 亿元来自信徒的赞助，作为游客有时候不知不觉就成了赞助商的一份子，在异国积德行善，也是一桩佳话。像上贺茂神社这样的大神社的收入一般分为三部分：政府补贴、地皮出租、一切来自信徒和游客的收入。做神事、销售护身符、抽签、御朱印等等都是直接来自信徒和游客的收入；如果是日本政府神社本厅下属的高规格神社，遇到式年迁宫这种大项目时政府也是要代表皇室掏钱赞助的；此外就是收租和搞副业了，很多神社的占地都大得吓人，像上贺茂神社、橿原神宫、春日大社这种拥有整座山头整片森林也不奇怪，地皮上的一切收入自然也归神社所有。当然神社的主业是宗教，不是搞创收敛财，总体上还是很亲民的。很多人都在动漫作品里看过日本的“祭り”，这些庙会一般都是当地某一座有影响力的神社主办的，神社会把活动场地借出来与民同乐。这次到了上贺茂神社恰好遇上当地社区搞的周末跳蚤市场，随便走走看看也挺有意思。笔者看到有店家在草坪上搭起了流水素面的架子，两位年轻巫女正在乐此不疲地捞挂面，忍不住过去凑个热闹，这种场面确实是只有在影视作品里才见过，满满的夏日风物诗的醍醐味。

绕过集市，来到楼门前，见不少竹枝上都挂着短册，已经能感受到些许七夕的氛围。上贺茂神社的布局与其他神社颇有些不同，贺茂川的一条支流御手洗川从神社境内流过，楼门与外宫之间是通过一座神桥“片冈桥”连接的，渡桥跨过小河就意味着进入了神的领域。入得楼门就能看到一系列神社主体建筑，其中供信徒参拜的拜殿“细殿”前立有两座砂堆，名为“立砂”，形态模仿的是上贺茂神社背靠着的神山，这座山就是贺茂别雷命的神体，所以与其说信徒拜的是拜殿，还不如说拜的是这两座立砂，立砂也可以说是上贺茂神社有别于其他神社的一大招牌事物。其实从日本人的传统习俗来说，有在正月里立盐堆辟邪的讲究，其做法的源头与立砂可谓一脉相承。上贺茂神社的授予所有出售小包的“白砂”做辟邪用，此外取自御手洗川的神水也很有名，笔者也入乡随俗取一瓢饮之，权当做是参拜纪念。

话说回来，虽然同为山城国一宫，官币大社和上七社，但上贺茂神社的地位比下鸭神社要高，架子自然也大一些，最多也就像这样搞搞周末集市，迄今鲜少允许影视作品到神社境内取景，不像下鸭神社每年夏天把整片纠之森借出来开露天纳凉书市，而且还整个成了『有顶天家族』的舞台，任由狸猫们在此居住嬉戏。下鸭神社也是笔者体验一日地道京都生活的一出重头戏，不过姑且按下不表。作别上贺茂神社后，笔者要赶往这一天里的第五站——鞍马寺。



▲上贺茂神社刚刚完成式年迁宫第一阶段修复工作，整体上焕然一新，喜气洋洋


▲上贺茂神社的楼门，桥下就是划分人世与神域的御手洗川

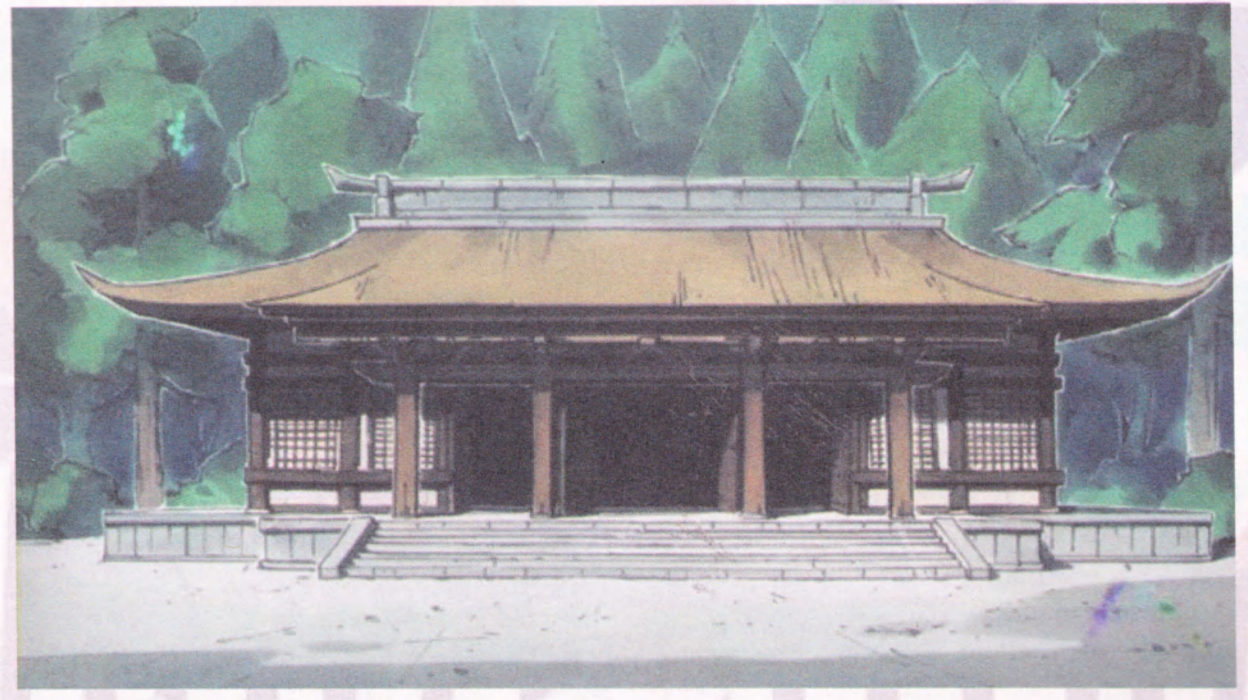

▲细殿前堆砌的两座“立砂”，象征着神社背后的神山


▲巫女们忙里偷闲在享受流水素面

到鞍马寺会会大天狗

森见登美彦在『有顶天家族』里塑造了一个法力尽失，却威严尚在的落魄而可爱的老天狗“红玉老师”，照森见老师的话来说，在京都这片天地里，天狗统治天空，人类生活在地面，而狸猫则游嬉于人类与天狗之间，于是形成了天狗、人类、狸猫三足鼎立的局面。天狗在『有顶天家族』里的戏份还是很足的，不仅有如意岳药师坊、岩屋山金光坊这样的大天狗登场，女主角弁天的身份则是得到红玉老师真传的“半天狗”。此外作为红玉老师敌人的鞍马山天狗在书里也屡次被提到。几年前另一部以京都为背景的神剧『京骚戏画』也把舞台搬到了鞍马山，很多角色的出处都与鞍马寺有关。有鉴于此，笔者觉得有机会务必要到鞍马寺一游。

鞍马山坐落于京都市北郊，高 584 米，自古以来就是一座与修验道密切相关的灵山，出自山岳信仰修验道的天狗信仰认为鞍马山是天狗的一处大本营，他们的首领是名叫“僧正坊”的大天狗。相传日本有四十八尊法力无边的大天狗，僧正坊和药师坊均榜上有名，不过论实力和知名度僧正坊恐怕更胜一筹。天狗们以山岳作为栖身之地，名字里多带“坊”字。顺带一提，红玉老师栖身的如意岳在京都市的正东面，与五山送火时“大”字担当的大文字山比邻而立，所以小说里对五山送火的描写非常多。话题回到鞍马寺，相传鞍马寺由著名的鉴真和尚的高徒鉴祯草创于公元 770 年，位置在鞍马山的南坡腹地，供奉的本尊是北方守护神“毘沙门天”，后来修验道兴盛一时，鞍马寺作为鞍马天狗的大本营名声在外。到了平安时代末期，著名悲剧英雄源义经登上历史舞台，义经小时候的乳名叫“牛若丸”，父亲源义朝起兵讨伐平氏失败被杀后，牛若丸被寄养到鞍马寺避难，少年时代在这里度过了几年的修行岁月。相传大天狗僧正坊传授牛若丸武艺，助牛若丸日后收服家臣弁庆，此后两人一起消灭平氏，建功立业。英雄成长的故事总是很引人入胜，所以慕名来到鞍马寺的义经粉丝也很多。



▲『京骚戏画』里出现的鞍马寺金堂

鞍马寺其实地处偏远的深山之中，但交通倒也便捷，有叡山电车鞍马线可直达半山，而后无论是步行上山还是乘坐缆车花费时间都不过十几分钟而已。笔者只需从上贺茂神社搭乘巴士回到距离下鸭神社很近的出町柳，坐始发电车一路向北到终点即可。在这里笔者稍微更正一下之前的记叙，为了应对这一天的行程，笔者选择购买的是一张售价 1800 日元的“鞍马·贵船一日票”，而不是普通的 500 日元京都巴士一日票。两者最大的区别在于前者可以无限制搭乘叡山电车全线，以及京阪电车“出町柳—东福寺”区间内的线路，考虑到出町柳站与鞍马站之间单程要 420 日元，出町柳到东福寺单程需 270 日元，巴士一日票 500 日元，简单做个加法可以得出 1600 多日元的车资，加上一部分观光设施的打折优惠，1800 日元的“鞍马·贵船一日票”固然谈不上有多实惠，但至少省掉了反复买票的麻烦。

京都这么热门的一个旅游城市，为了方便来自日本全国和世界各地的一年几千万观光客能有实惠、便捷的交通体验，京都交通局整合了各公私营铁道、巴士公司的资源，设计推出了不下十几种优惠乘车券，加上其他季节性的、事件性的，或跨地域的优惠乘车券，券种的数量轻松超过 20 种，说复杂也够复杂的。为了化繁为简，笔者从中挑选几种热门乘车券推荐给大家。

一、京都市巴士·京都巴士一日票

面值 500 日元，可乘坐限定范围内所有京都市营和京都巴士线路，使用范围印制在票面上，一个自然日内有效。车内就有贩售，可向司机购买。使用时按箭头方向将磁卡插入检票机，再取出即可。该乘车券是人气最高的一个品种，理论上京都市区内所有著名景点都可以利用巴士达到，巴士单程车资统一为 230 日元，所以随便坐三次就能回本。



▲京都巴士一日乘车券

二、京都观光一日（二日）乘车券

面值 1200（2000）日元，可乘坐限定范围内所有京都市营和京都巴士线路，京都市营两条地下铁全线，使用范围印制在票面上，一个（两个）自然日内有效。另包含 60 个观光、购物设施的优惠内容。在京都观光中心、巴士营业所、各地铁站自动售票机、部分旅馆、商店有售。磁卡使用方式同上。人气仅次于巴士一日券的一个票种，增加了地下铁提升了远距离移动的速度，京都地下铁最便宜票价 210 日元，所以理论上要多利用地铁才能值回票价。

这种乘车券另有一种“山科·醍醐扩大版”，就是将包含醍醐寺、随心院、毘沙门堂等京都东南市郊景点在内的山科和醍醐区域包括进来，可以搭乘与之相关的京阪巴士线路，一日票的售价相对微涨至 1300 日元。

三、京都铁道一日（二日）乘车券

面值 1300（2000）日元，将 5 家与京都有关的铁道运营公司都囊括进来，可乘坐京都地下铁全线、JR 西日本部分区间（山科、桂川、龟冈、宇治之间）、京阪电车部分区间（出町柳、淀、中书岛、滨大津、宇治之间）、京福电车全线（叡山缆车除外）、阪急电车部分区间（河原町—洛西口，桂—岚山）。乘车券在上述 5 家公司的各车站均有出售。磁卡使用方式与普通车票相同。这种剔除了巴士的乘车券并不能覆盖市区内所有的著名景点，如金阁寺、银阁寺、清水寺等都离铁道线非常远，其优势在于拜访岚山、宇治、鞍马贵船等偏远景区时的移动速度更快。如果再加上一张 500 日元巴士一日票的价钱，叠加起来的适用范围要大于笔者购买的“鞍马·贵船一日票”，这是笔者的小小失误。

四、KANSAI THRU PASS

简称 KTP，有 2 日和 3 日票两种，面值 4000/5200 日元，另附带 350 家设施的优惠折扣。KTP 作为关西广域范围内的性价比王者，使用范围一举涵盖了关西地区除 JR 以外所有的主流铁道、巴士及缆车运营公司（不过奈良巴士除外），真正做到了一票在手，畅通无阻。票价折合成每日约合 1730 日元，其概念就相当于在大阪与京都之间打一个来回，坐两趟巴士就能值回票价，性价比爆表。

如果仅局限于京都一地而言的话，KTP 倒未必能在性价比上胜过上述的几种乘车券，其优势主要在关西几个主要城市间的便捷移动。其实只要以空路方式前往京都，无特例的话必定要以关西国际机场作为起点，如果不嫌倒几趟车麻烦的话，从关西机场站到阪急河原町站单程花费 1600 日元，低于全部利用 JR 线的资费，而且入住酒店后还可以继续畅行游玩，这时候就体现出性价比来了。

KTP 适合在关西封闭区域内做 N 日的连续短途旅行，像笔者这样住在大阪玩在京都的情况尤为适合。如果旅行范围超出 KTP 的规定，或者苛求高速性的话，则需要另外搭配 JR 的乘车券一起使用。



▲ KANSAI Thru Pass 三日券



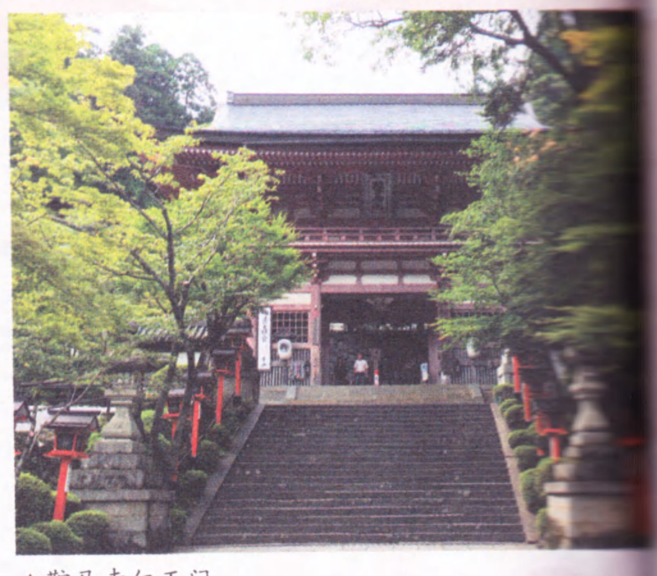
▲京都铁道一日乘车券



▲鞍马・贵船一日乘车券



▲伫立在鞍马站外的巨大天狗面具


▲鞍马寺仁王门

继续鞍马寺的话题。从叡山电车鞍马站下车后，一出站就能看到一个巨大的天狗面具。从车站通往寺院的参道两旁卖天狗面具外加印有不明觉厉汉字T恤的土特产店也很多，似乎特别受西方人欢迎，类似桥段如今在一些日常类动画里也已经成为套路。从鞍马寺山门到本堂尚有一段距离，可以搭乘日本距离最短的缆车铁道上山，当然也可以步行，步行途中会经过由岐神社，作为神佛习合时代的产物、鞍马寺的镇守神社，每年 10 月 22 日著名的“鞍马火祭”就是由岐神社负责举办的。

走过大约 1200 米的九十九折参道就到达本堂金堂，请过写有“尊天”字样强劲书法的御朱印，笔者稍作休息，四处参观。包括金堂在内的鞍马寺主要庙堂本身并没有浓郁的修验道痕迹，不像笔者去过的镰仓建长寺半僧坊，在大半座山头上立满了天狗的塑像，气氛相当吊诡，鞍马寺总体布局感觉还是一座正规的佛寺。只是一些细节上显露出明显不同，比如将常常与天狗联系在一起的护法魔王尊与千手观音、毘沙门天并列供奉，统称“尊天”，这是日本其他寺院所没有的，所以鞍马寺自创了名为鞍马弘教的教派。此外本堂外镇护左右的神兽阿吽被塑造成虎的形态，而不是常见的金刚。在『京骚戏画』里阿和吽被拟人化为两个少年，作为主角之一的鞍马的手下。


▲守护鞍马寺金堂的阿和吽，绝大多数寺院都制作成金刚的形态，而在鞍马寺则是虎形



本堂只是整个鞍马寺很小的一部分，更多与大天狗、与牛若丸有关的史迹建筑则分布在鞍马山的整条山道中，如果要循着山道巡礼一遍一般至少需要 2 小时以上，对一般人的脚力是个考验。不过在笔者的计划中，鞍马寺之后的下一站贵船神社就在山道的终点处，所以没有理由不走这一趟。从本堂到鞍马寺贵船口，也就是俗称的西门以步行距离计算的话大约 1.5 公里，但全部是难行的山路，对一个成年男性而言也至少要走上 50 分钟左右，对身体的负担不小。相传年少的牛若丸就是在这一带的山间接受大天狗僧正坊的武艺指导，日日勤学苦练，日后他与武藏坊弁庆相遇于五条大桥上，不打不相识，终成一对生死与共的主（ji）仆（you）。笔者拄着寺院为登山客准备的拐杖，一路忽上忽下，峰回路转，经背上石（相传牛若丸每天背着它负重训练）、大杉权现、义经堂、僧正谷不动堂、魔王殿，终于抵达西门，耗时约一小时。途中偶遇几个过路客，有港台同胞，也有低着头专心抓小精灵的宅男，跑这么大老远也叫人哭笑不得。接近日暮时分，按照既定计划，抵达一日游的第六站——贵船神社。



来贵船神社要自带狗粮

体验一日地道京都人生活的旅行渐入尾声，从鞍马山下来后暮色渐深，该到了体验京都人夏日夜生活的时候了。

为什么要来贵船神社？有两大理由。首先正值七夕期间，在日本从公历的 7 月 7 日至 8 月 7 日，也就是农历 7 月 7 日的前后这段为期一个月的时间都算作七夕，七夕是最古老最东亚文化的情人节，所以一定要来京都最负盛名的两大恋爱运 UP 的穴场（另一个是清水寺旁的地主神社）来补充点狗粮。再者，讲到地道的京都式纳凉，不得不提夏日限定的川床宴会，在京都鸭川与贵船川的川床料理最负盛名，当然也有必要来此一探究竟。

贵船神社自古就是一座重要的神社，位列二十二社中的“下八社”（其他还有日吉大社、梅宫大社、吉田神社、广田神社、八坂神社、北野天满宫、丹生三社，除丹生三社以外也都是热门景点），供奉着名为“高龗神”的水神，专司祈雨，雨水是农业活动的根本，农业则是国家的根本，故地位崇高，此外水象征财富，所以贵船神社也受到京都商人们的供奉。既然供的是水神那又与恋爱圣地有什么关联呢？原来贵船神社的中宫结宫还供奉着名叫“磐长姫命”的女神，传说她是天孙瓊瓊杵尊与她的妹妹木花开耶姫的媒人，那确实是了不起的缘结神了。贵船神社作为结缘社自古就很有名，有情人携手来此，摘取神社境内的草叶编织为同心结便能永结同心。后来出于保护植物的目的这种行为遭到禁止，取而代之的是神社贩卖的誓言短册、恋爱占卜符文和恋爱护身符。贵船神社也流行恋爱水占卜，形式跟之前介绍过的八重垣神社的水占卜大同小异，在一处泉眼里用所谓神水浸泡占卜纸，上面会显现出占卜的文字，以此来取悦善男信女。

作为恋爱圣地，贵船神社的七夕氛围当然更浓厚，神社境内的竹枝上挂满了写着愿望的短册，入夜后点灯活动开始，神社大鸟居后标志性的石台阶两侧的纸灯笼一齐点亮，神社境内也灯火通明，一般贵船神社最晚只营业到 16:30–17：00，而在七夕的这段时间里营业时



▲贵船神社招牌的石阶和灯笼，这种场景下果然要配上和风美人才好看



▲七夕气氛十分浓郁的贵船神社，竹枝上挂满了短册，还有不少善男信女在书写短册上的愿望



▲七夕气氛十分浓郁的贵船神社，竹枝上挂满了短册，还有不少善男信女在书写短册上的愿望

间一直延长到了晚上 21 点，就是为了方便情侣们选在暑气消退的夜间悠然自得的拖着木屐翩翩而来，在灯光映衬的浪漫氛围里合掌参拜，书写短册，许下最美好的恋爱愿望。笔者虽然只身前来，倒也不畏惧这扑面而来的冰冷狗粮，毕竟是有家室的人，也附庸风雅，写一封短册，为远在国内的家内送去七夕的祝福。以前『摇曳百合』里曾用被风吹走的短册调侃了一番阿卡林，最近『少女编号』里也出现了写七夕短册的情节，一肚子墨水的千大小姐公然写下了“希望事务所减少抽成”的赤裸裸的金钱欲望，渡航老师是想借此报复社会吗？（笑）

从京都市区远道而来的参拜客们，或者也有落脚在贵船神社周边日式旅馆的游客，很多人参拜结束后都会选择一家地道的料亭，享用一番川床宴会。川床料理，顾名思义就是在河床上搭起临时的坐席，供食客们一边纳凉一边享用美食，是一种地道得不能再地道的京都生活方式。人气日剧『半泽直树』里就好几次出现过半泽与两个好基友在川床上聚餐的情节，地点应该是在四条大桥一带的鸭川岸边。『有顶天家族』里也有类似的情节，弁天所属的“星期五俱乐部”在鸭川边大开宴会，主角下鸭矢三郎用箭书的恶作剧方式给弁天送去了红玉老师的书信。相比于嘈杂的鸭川边，贵船川的川床料理更幽静，流水潺潺，青叶点点，气氛实在是没的说！当然价格也没的说，最便宜的套餐也要接近 1 万日元，一顿能吃掉笔者一周的伙食费，所以像笔者这样的单身背包客只能隔着店门窥探一二，坐下来吃就免了吧。



▲笔者附庸风雅，送上短册一封



▲贵船川岸边地道的日式旅馆



▲享用川床料理的地道日式料亭，代价当然也相当不菲

最后去下鸭神社洗个脚！

入夜以后身着浴衣款款而来的情侣越来越多，贵船神社里休息的场所人满为患，实在不宜久留下去，笔者便踏上归途，乘坐 33 路巴士至贵船口站，搭乘叡山电车返回市区。在前文中提到的下鸭神社正在举行一档别开生面的夏日祭典活动，于是位于出町柳左岸鸭川三角洲的下鸭神社便成为笔者一日京都生活体验的最后一站。

在出町柳站胡乱塞下一点快餐作为晚饭后，笔者信步踱过高野川上的大桥，进入纠之森境内，这里是『有顶天家族』的主要舞台之一。在茂密的原生林与潺潺溪流之间居住着狸猫下鸭一家。每到 8 月中旬的盂兰盆节期间，纠之森也作为京都纳凉古书市的场地，摇身一变成为书虫们趋之若鹜的去处。夜晚的纠之森氛围与白天不大相同，虽然一样静谧幽暗，只听得到步行者踩过砂石时咯吱作响的声音，但夜晚时多了几重远远的虫鸣声，声音的层次感反而更强了。笔者试着想象下鸭一家是否就是和着这样的“夏之和弦”安然而眠的。

逐渐走近下鸭神社的领域，幽静的氛围马上被一扫而空，只见楼门被几百盏灯笼妆点得灯火通明，从一之鸟居到楼门的参道两旁搭满了卖小吃的凉棚，不用说也知道神社准有什么祭典活动。没错，笔者就是冲着下鸭神社一年一度的“御手洗祭”而来的。两座贺茂神社无论从祭祀的神明、建造的年代还是格局而言都十分相似，所以同样建造在贺茂川边的下鸭神社也引入一条同样名为御手洗川的小河将神社境内一分为二。另一种念法的“御手洗”在日语里是厕所的意思，但如果把表达敬语的御字和手洗分开来看的话，其实就是清洁双手的意思，在神社还没有普遍专设手水舍供参拜客清洁手口的古老年代，信徒们就是在神社边的小河里清洁身体，被除污秽的，水在神道教里被认为是最清洁之物。

不过下鸭神社的“御手洗祭”其实并不是



▲灯火通明的下鸭神社楼门

让参拜客们洗手，而是让大家来洗脚的！御手洗祭自平安时代以来就一直是在贵族阶层里十分流行的夏日风物诗，很多有条件的神社都会搞，但以下鸭神社的御手洗祭最为著名。参拜客们赤足下到御手洗池内，在冰凉的神河中蹚过一段十几米的距离，然后在烛台上点燃蜡烛合掌祈祷，最后上岸饮一杯御手洗川的神水，达到祛除百病的目的。祭典的时间定在每年7月的“土用の丑の日”，用现在的话来翻译就是7月19日-8月7日间的第一个丑日（用十二干支计算日期的一种方式），每年日期不固定，今年是7月30日，而整个御手洗祭的期限则从7月23日一直延续到7月31日，每天清晨5：30到夜晚21点，一般民众更喜欢晚上前来，在凉爽的夜色中更有逛庙会的感觉。

“土用の丑の日”在日本算得上是一个比较重要的夏日节分，在京都每到7月二十几日一般都刚刚出梅，因为在经历了连日梅雨后又一下子闷热难当，人会变得很疲惫需要补充营养，所以到了“土用の丑の日”就要食用高蛋白的鳗鱼。京都正宗的鳗鱼食肆都是现杀现烤，据说老手能用竹签一把扎中鳗鱼头，然后钉在案板上开膛破肚，分段切好，再用竹签串起来放在炉子上烤熟，这就是最典型的蒲烧鳗鱼。吃



▲在御手洗祭上祈祷祛病消灾的人们



▲陷入一片红色海洋的伏见稻荷大社楼门，氛围与下鸭神社又多有不同



过鳗鱼饭后精力充沛，来御手洗祭走一遭倒是正好。说是盛夏时节，夜凉如水，而水本身则要更冷，其实当两只脚踏入御手洗池时，男女老幼几乎没有人不即刻叫出声来的，想来这也是一种风物诗的表现形式吧，带着一股莫名的兴奋，大家就这样叽叽喳喳蹚着水往烛台走，有的小孩子实在受不了冻，父亲便把他们抱起来或扛在肩上，女孩们一手握着蜡烛，一手提着浴衣下摆，小心翼翼挪着步子，脸上还挂着天真的笑。大家就这样说说笑笑，把身上的病痛通过双脚经由水流带走，看到人们一个个站在烛台前双手合十虔心祈祷，笔者忽然觉得这就是古都千百年生生不息的传承的力量，这样风雅而又带点小刺激的民俗活动，一年里无论参加多少次感觉都不会腻。

走出下鸭神社，笔者感觉还有点意犹未尽，于是便跳上京阪电车在东福寺换乘JR奈良线，十几分钟后便又一次站在了伏见稻荷大社的参道入口前。夏日夜晚的伏见稻荷依旧人山人海，参道两旁挂起了成排的红灯笼，一齐亮点后与朱红色的楼门共同营造出宛若梦幻的感觉，心想不愧是连续蝉联京都最受欢迎景点的热穴，排场果然不同凡响。从车站张贴的海报得知伏见稻荷大社正在举办夏日纳凉晚会，从参道一旁的空地上传来阵阵欢快的音头，原来大家正围着圈跳阿波舞，队伍里有一些穿着浴衣的少女正用流利的英语相互打招呼拍照，交流之后才知道原来是马来西亚的国际交流生，不禁再次感叹京都这座古都的包容性。宇迦大人，每天有这么多来自世界各地的游人来拜访您，为了大家的幸福，您个人的幸福是不是该稍微放一放呢？

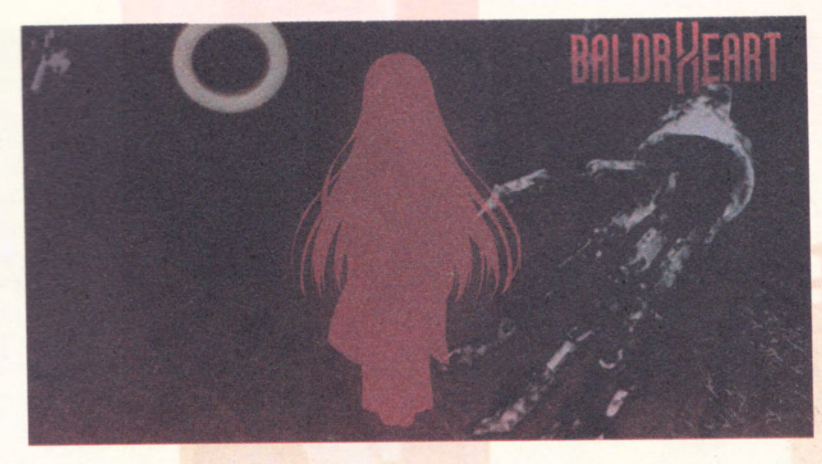
祇园祭也看了，莲花也赏了，鞍马寺也爬了，七夕愿望也许了，两贺茂神社都参拜过了，最后连阿波舞也跳了，这一天的充实体验总算画上了圆满的句点，稍微振作精神，踏上归途。明天将是本次旅程的最后一天，夏日的风物诗还远未结束……▲

以心为眼 鏖战

■文 / 七濑 kaede
■责编 / 如月千华、haru ■美编 / 小茧

Я не люблю тебя; страстей
И мук умчался прежний сон;
Но образ твой в душе моей
Всё жив, хотя бессилен он;
Другим предавшися мечтам,
Я всё забыть его не мог;
Так храм оставленный - все
Кумир поверженный -





作为戏画台柱作品之一的『Baldr』系列，从1999年第一作走到现在已有17个年头。宏大超前的世界观，环环相扣的精彩剧情，爽快无比的战斗系统，让这个系列有了长盛不衰的魅力。最新作『Baldr Heart』在公布之初因与时代脱节的简陋画面和与系列氛围格格不入的校园题材备受质疑，不过当那些并不抱什么期待只是“顾及旧情”的玩家们开始游戏后，却发现精彩异常，根本停不下来……



共通线：

It is only with the heart that one can see rightly

what is essential is invisible to the eye

-The Little Prince

睡梦和现实的交叉点，浮现在苍眼前的一直是同一个场景：故乡的草原上，青梅竹马的少女给自己讲着童话故事……而梦醒时分，留给苍的却只剩伤感的怀念和深深的自责：因为当初没能保护好她，现在才仅能在梦境中见到她朦胧的面影；也是因此，苍养成了不能对他人见死不救的习惯。回到现实，泷泽苍是一名隶属于佣兵斡旋协会的电脑士兵，现在被大企业府狱所雇佣，使用战斗用电子体执行任务。在这个电脑技术已经相当发达的时代，高度自律的AI在网络上创造出了另一个世界，人们通过没入（DIVE）让大脑与网络连接，可以在虚拟世界里再现生活的方方面面，当然也包括战斗。通过在虚拟世界移行（SHIFT）成战斗用电子体进行战斗；正是苍这样的电脑战士用以谋生的职业。科技的发达带来了世界政治体制的变更，国家体制不复存在，取而代之的是统合政府统一管理下各州政府的自治；但没有了国家，不代表人们为利益争斗的本性随之消失，实质上现在操纵世界局势的各大型企业，只要得到统合政府许可便可雇佣佣兵进行企业战争。被称为“府狱帝国”的府狱社是东亚最大的假想工学企业，其企业军队也是最强的电脑军队之一。由于虚拟世界有着精密的演算，人们才能在虚拟世界中能得到和现实中无二的体验。也正是因此，如果在虚拟世界受伤，大脑会将疼痛反映到身体上；若是在虚拟世界中死亡，那么死者也会在现实世界中脑死亡。

离开在产业革命中失败的故乡，苍成为了战斗用电子体驾驶员，高超的技术让他在佣兵生涯中一路凯旋——可就在一次看似稀松平常的任务中，苍和同伴中了敌人的埋伏,危急时刻，想起了青梅竹马的他，为了救一名探测器侦测不到生命反应的平民少女电子体而受了重伤，脑内生物芯片（TIP）受损的他再也不能驾驶战斗用电子体了。



失去了谋生手段的苍不得不回到他长大的地方——海上都市海神，好在自从训练校时代一直是同伴的三纳岸由理不离不弃地陪伴在苍身边。海神是属于海神工业的洋上工业都市，发达的重工业和生物工业曾让它风光一时，然而随着纳米工学机械的实用化，海神逐渐在产业革命中被淘汰。三十年前，海神和府狱的企业战争加速了海神的衰落，现在的海神只不过是风中残烛。为了转换心情，苍没入到虚拟世界，却不料被大量病毒围攻，无法使用战斗用电子体手无寸铁的他就在以为人生将再次终结时，之前被他救下的谜之少女电子体出现了。自诩“妖精”的少女称如果和战斗用电子体融合就能帮助苍恢复驾驶能力。抱着死马当活马医的想法，苍同意了让妖精少女和她的同伴们与自己的机体融合。得到了妖精少女们的帮助后，苍恢复了往日的所向披靡，总算从绝境中脱身。妖精就这样附在了苍身上，只是她的记忆有所缺失，只知道要帮助苍却想不起其中的理由，以及某些更重要的事情……

在岛上苍和由理很快接到了新的工作——雇主不明的量产型人造人加藤委托苍潜入岛上的学校甲华学园，观察学生们是否在进行恐怖活动。作为入学测试，苍和以学生会会长天濑茉绪为首的三人进行战斗用电子体对战，并凭着职业佣兵的强劲实力取胜。激战后，苍在学生中看到与自己死去的青梅竹马岬无比相似的身影，然而死去的岬不可能再次复生；至于这名似曾相识的少

INFO

游戏名：バルドハート

中文暂译：BALDR HEART

公司：戏画

原画：绯ノ丘シュウジ

剧本：卓影ムラサキ with 企画屋

发售日：2016年07月29日

女，是被岛民们爱称为“公主”的海神集团次期首领，铃宫凪。

苍刚回到海神之时，帮助了一名似乎和自己一样因伤退役而且不幸失忆的黑发女战士。随后，机缘巧合下苍再次遇到这名黑发少女，放不下无依无靠的少女，苍将她收留在了自己的住处，并根据岬讲过的童话中“辉夜姬”的印象为她起了一个优美的名字——月咏。









察觉到学生们形迹可疑的苍和由理在虚拟世界里悄悄跟踪他们，发现他们正秘密和在海神引起骚动的恐怖分子战斗。海神虽然曾在与府狱的战争中惨败，但如今岛上的安保工作还是只能依靠军事实力过硬的府狱，这引起了岛上民众的强烈不满，各种针对府狱的恐怖势力由此产生，“甲华学装队”就是其中风头最盛的一只。“甲华学装队”本是三十年前府海战争中抗击府狱的甲华学园学生团体，海神战败后他们背负了战犯的恶名，现在又被恐怖分子冒用名号，以茉绪为首的学生们对此愤怒不已，才誓要以自己的行动为甲华正名。苍不能对他人困境坐视不管的性格，促使他决定帮助这群壮志有余实力不足的学生。实际上，府狱军找茬的行为时有发生：一次战斗中，以军官海东直翔为首的府狱军对学生们设置了卑鄙的陷阱，试图强迫他们承认自己是恐怖分子，并借机对学生施暴。是苍和由理的及时赶到以及地位特殊的凪的介入才挫败了他们的阴谋。而就在海东向苍发起偷袭时，本来被认为不会驾驶的月咏本能地移行成战斗用电子体，凭借压倒性的实力救苍于千钧一发之间。看到月咏的机体茉绪发出了惊叹，无论是机体还是战斗方式，月咏都与三十年前甲华学装队的领头人物陵绚夜歌完全一致，看过与自己有着相同相貌的绚夜歌的资料后，月咏也陷入错愕和不安之中。



府狱军的丑闻曝光以及府狱工业狮子大开口要接收海神三大工业支柱之一的纳米装配工厂，使得海神居民更是群情激愤，海神政府也有了将府狱军赶出自己领地的理由。他们请来苍的义父威尔海姆中佐领导的佣兵部队战狼贝尔武甫接替府狱，但相比人多势众的府狱，战狼走的是少数精锐路线，海神的安保能力出现了缺口。市议员、生物工学专家暮沼雄大力排众议，邀请茉绪等人组成民兵团守护海神的安全。觉得自己被认可，学生们兴高采烈地将团队命名为“甲华学装队”，凪却为他们的未来感到担忧。与此同时，绚夜歌的记忆逐渐在月咏的脑海中复苏，如今茉绪等人就像记忆中的绚夜歌和甲华学装队一样为理想和荣誉走上战场，等待他们的却是最悲惨的破局……是苍给了不安的月咏以安慰，无论是身体还是心灵都得到苍救赎的月咏自然而然地爱上了苍，对苍的爱成了她维持自我、反抗绚夜歌的记忆侵蚀自身的最有力武器。

不幸还是发生了。甲华学装队在执行任务途中遭到不明部队突袭，出现了牺牲者。意识到事情的严重性后学装队和战狼加紧搜索出了不明部队的所在地，向目标发起突袭。然而兵力不足的海神军被压制，自称是来铲除恐怖势力的府狱军又不分青红皂白地要将学生们当作恐怖分子攻击，有过前科的海东也在其列。月咏认出了府狱军官芙蕾雅，那是绚夜歌曾经的亲友，甲华学装队的原成员红音。可故人再会不存在丝毫感动，红音怒斥月咏是“从地狱归来的怪物”，还称三十年前绚夜歌亲手杀死了她宣誓效忠的主公——当时海神的次期首领、凪的哥哥铃宫霄……苍试图阻止两人的搏命厮杀，威尔海姆和







府狱上层军官岩永中将介入，才调停了骚乱。

针对海神纳米装配工厂的归属问题，统合政府派来视察团裁定，学装队被指派为其护卫。视察过程中学装队遭袭，海神居民和府狱军也发生冲突。在苍等人的帮助下，茉绪和凪打算借助媒体的力量发表公开演说平息骚乱，演说途中茉绪却被不明势力暗杀，以此为契机，海神和府狱正式决裂。战争不可避免，暮沼议员提议先发制人，请学装队秘密将威力堪比核武的大规模杀伤性病毒诺因蒙特搬运至府狱军所在区。不料学装队被人出卖，海东率领的部队迎击了他们，双方均损失惨重。受到巨大打击的月咏人格完全被绚夜歌吞噬，独自去往三十年前了结一切的地方——纳米装配工厂。随后赶到的苍，看见的是月咏与红音刚刚激战完毕的场景。完全恢复绚夜歌记忆的月咏告诉苍，眼前这个纳米装配设备根本不仅仅是用来生产食物和生活用品的，只要有素材和配方什么都可以制造，包括人……似乎对月咏抱有愧意的红音为终结罪孽的轮回，赶走了苍和月咏，与工厂一起化为灰烬。

之后，府狱很快占领了海神岛，但得知纳米装配工厂已经不在后又干脆地撤军。居民们纷纷离去，海神工业也一蹶不振，海神岛最终成了无人岛。而月咏在纳米工厂一战后又一次失去记忆，变回了跟苍相遇时的样子。好在两人还是再次相爱，现在一起生活在和平的海边小岛上。虽然流言中被抹黑的甲华学装队时而令苍难过，但他不会再与此事扯上任何关系——毕竟没有什么比自己和月咏此刻的小小幸福更重要。









茉绪篇：Reincarnation



察觉到学生们形迹可疑的苍和由理对他们进行了调查，得知茉绪经常前往虚拟世界的脱离者区域——脱离者（Outsider）指的是那些在现实世界中没有实体，只在虚拟网络中拥有电子体的人。多年前，让濒死者肉体死亡但电子体能存活于网络的技术被开发出来，并在府狱的改进下得以推广。茉绪前往脱离者区域，是为了见身为脱离者的养父母。茉绪自生下来就被遗弃，是一对老夫妇收养了她；由理还查到，一直有神秘人物对茉绪进行资金援助……察觉茉绪等人不是恐怖分子的苍，向茉绪坦白了自己的来路和目的，茉绪也告诉苍，自己和学生会为了对抗恐怖活动，







在进行自警团的工作。在茉绪的邀请下，苍也来到学生们平时练习战斗用的废铁工厂，并对学生们吐露了一切。面对如此诚恳的苍，学生们放下了戒心。再次前往脱离者区域时，茉绪和苍又遭到袭击，寡不敌众之际，偶遇的佣兵芙蕾雅中尉对他们伸出了援手。

一次次危机都在拉近苍和茉绪的距离。茉绪还拜托苍锻炼她和学生们的驾驶技巧，已经渐渐被茉绪迷上的苍自然没有拒绝。在脱离者区域，苍和茉绪偶然发现府狱军官海东直翔图谋将恐怖分子的所作所为嫁祸给甲华的学生们。在妖精的帮助下，两人发现了海东和其手下的基地，可最终还是落在了海东手里。就在两人拖延时间时，能看见妖精的月咏被引导至此救下了两人。转攻为守的茉绪和苍把基地里的士兵打了个落花流水，不料海东假装气绝向苍发起偷袭，千钧一发

天ケ瀬茉绪

CV：のはら樱花

身高：158CM
三围B:78(B) W:57 H:82



AMAGASE MAO





之际，本来被认为不会驾驶的月咏本能地移行成战斗用电子体击败了海东……

事后学生们因为以身犯险被市议会的领导批评，市议员暮沼雄大却对他们十分宽容，而且雄大似乎对茉绪格外亲切……海东事件的败露，使府狱无法继续在海神驻军，接替他们的是苍的养父威尔海姆中佐率领的战狼。为了弥补海神的兵力缺口，凪以个人护卫队的名义正当化了学生自警团的存在。看到月咏的机体，茉绪想起了三十年前甲华学装队领队绚夜歌，芙蕾雅也来警告茉绪等人自己是为了杀死“亡灵”前往海神的，如果学生们坚持与“绚夜歌的亡灵”月咏一起活动，将会与她为敌。之后，茉绪调查出芙蕾雅原名暮沼红音，也是三十年前甲华学装队的队员，早已经在现实世界中死去的她，现在是一名脱离者。



其后苍一行人又在自己家被恐怖分子袭击，恐怖分子远不止是海东和他的手下那么简单。鉴于形势日益严峻，战狼的队员开始对学生们进行正经的军事化训练，学生们也正式成立了民兵团。与此同时，月咏也在逐渐被绚夜歌的记忆所侵蚀，是茉绪给了不安的她与记忆抗争的勇气；而茉绪一直有苍在默默支持，两人的感情顺利进展着。苍陪着茉绪去脱离者区域探望父母时，在妖精的帮助下发现包括茉绪双亲的脱离者们都被移送到了名为“野神疗养院”的地方。疗养院前，两人遭遇已经加入府狱籍的芙蕾雅，芙蕾雅对他们说起了执着于杀死绚夜歌的原因——当年甲华学装队成员战死后被不明人物复活，变成了不分敌我攻击的战鬼，为了避免当年的悲剧重演，自己才将追杀“亡灵”当作生活目标。在茉绪和苍的惊愕中芙蕾雅结束了对话，可此时设施内大量病毒开始暴走，茉绪和苍在交战过程中无意中发现了被当做实验体、生不如死的脱离者们……伴随府狱所放炸弹的爆炸，失控的病毒和脱离者们全都与疗养院一同化为灰烬，被人体试验折磨的脱离者们也永远被埋葬在了黑暗中。茉绪和苍在月咏和学生们的帮助下侥幸躲过爆炸，妖精也救出了茉绪的父母。





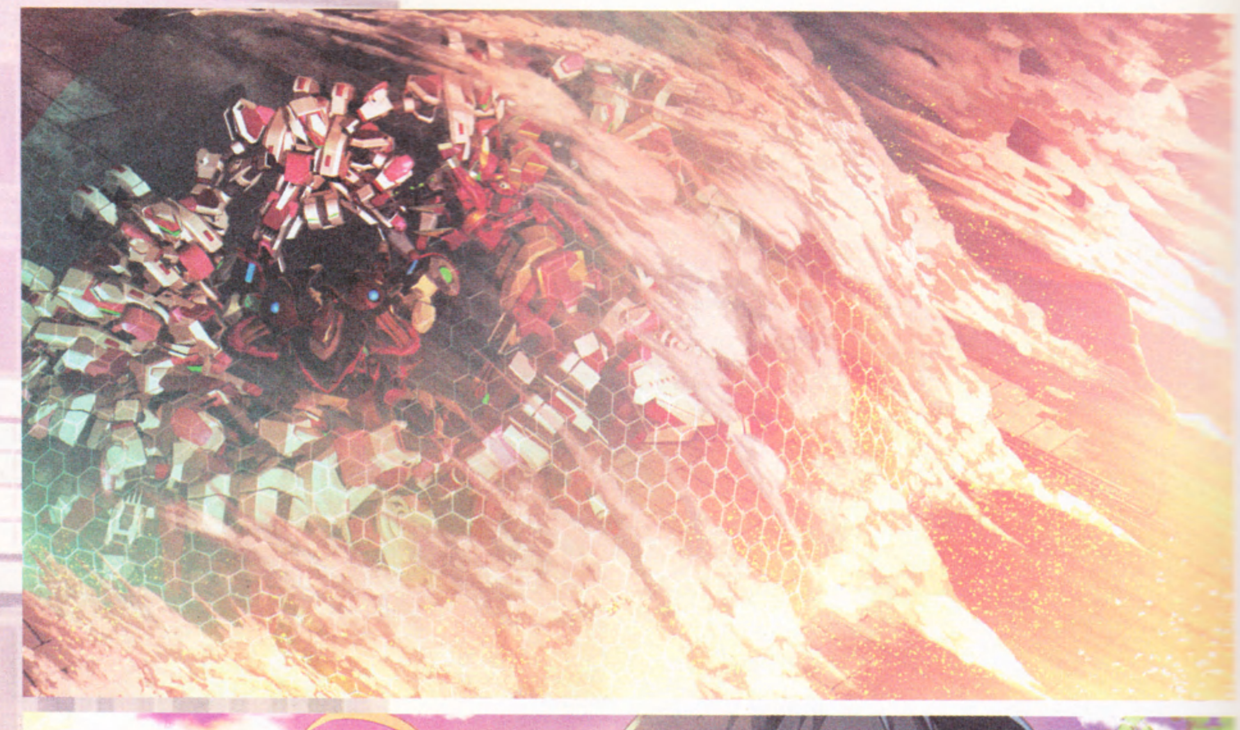


针对海神纳米装配工厂的归属问题，统合政府派来视察团进行裁定。凪和威尔海姆怀疑海神上层有内奸，便秘密邀请苍、茉绪潜入海神生物部门的数据内调查。视察团因遭到病毒袭击以及现实中的海神发生暴动而不得已中止视察，苍则留下来继续调查；另一方面，茉绪和凪试图靠演讲平息暴乱时被海东偷袭，幸好苍提前察觉到才让茉绪避免了致命伤。然而此后苍和茉绪被雄大监禁，雄大坦白一直资金援助茉绪的人正是他，他对茉绪扭曲的控制欲却令茉绪不快；。对话中两人还得知芙蕾雅中尉正是雄大多年前在事故中失去肉身的女儿红音，毫无疑问把海神出卖给府狱的内奸正是雄大，牵线人却是当初委托苍调查学生们的加藤。凪和学生们假装被雄大算计反将他一军，一波三折后终于活捉了这个卑鄙小人。

凪和海神上层以自爆为要挟与府狱交涉，陷入僵持的战况给了海神短暂的喘息时间。一路以来海神蒙受了巨大损失，茉绪和苍不禁担忧起海神的未来。漫长的促膝谈心也使两人终于确定了关系，苍向茉绪约定无论海神的未来如何都会陪在她身边。此外，对雄大的审问有了一定成果——三十年前府狱将生物学者天本博士派到海神调查纳米装配工厂，同时自演恐怖分子制造理由挑起战争，可府狱低估了天本的疯狂程度，天本试图将脱离者的数据下载到由纳米工厂制造的肉体上，从而让死者复活。他将绚夜歌和甲华学装队队员当做试验品，却因技术不完善导致失控，府狱因此乱了阵脚匆匆结束战争……听了这

些，茉绪冥冥中意识到自己是雄大为了死去的红音而制作的克隆肉体，验证后果然如此。突然大量神秘敌对势力从甲华学园废铁广场深处的“战舰”涌出，无力抗击的海神只能破坏管理着海神虚拟部分的人工智能中枢——Baldr Replica来了结一切。逃脱过程中，芙蕾雅助了苍和茉绪一臂之力，还设计挫败雄大，将她的数据存入茉绪的肉体从而破坏复活红音的阴谋。尽管她也想重获肉体，但雄大的所作所为和扭曲情欲更令她作呕——原来当年红音并非战死而是离家出走后遭遇事故，离家出走的原因正是发现雄大对她抱有异常的恋女情结。为了破坏Baldr，红音自愿留了下来和它同归于尽……

网络世纪，失去了Baldr的海神等于回到原始社会，一下丧失了各项城市机能。府狱爽快地从没有价值的海神撤军，随之离去的还有大量在战争中幸存下来的普通人。现在的海神令人看不到一丝未来，即使如此茉绪还是不愿离开家乡，苍则遵守当初的约定陪着茉绪——和茉绪在一起，怎样的生活都是甜蜜的。









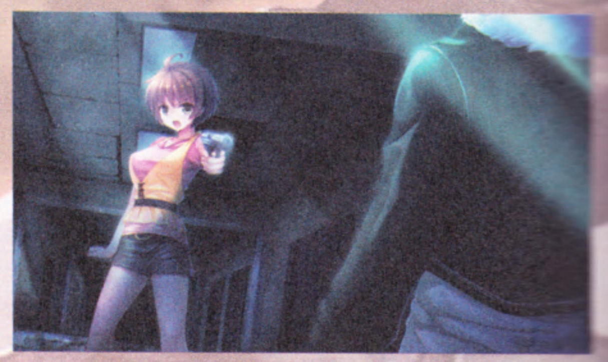


由理篇：Chronicle

在苍和由理对学生们进行调查的时候，茉绪雇佣的神秘黑客trickster也在努力拉起反侦察的防线，在这场情报攻防战中，向来自信满满的由理甚至处于下风。一次对决中，由理其实是爱玩用人造人的真实身份被trickster当着学生们的面曝出。对自己身世极其自卑的由理决定在被学生们冷眼相待前离开学校，并报复trickster一把。经过由理、苍、妖精和月咏线上线下两方面的配合，由理终于战胜了trickster，还抓住了其实体——“她”是和由理在同一个培育设施长大的编程强化型人造人，柑菜。

事件平息后，学生们对由理的态度还是一如既往，看过太多人情冷漠的由理有些被学生们的善良和淳朴感动。苍被茉绪邀请参加学生会活动，却正赶上由理作为爱玩用人造人副作用发作的日子，他的选择是留下来照顾老搭档。两人气氛正好时，茉绪和学生们被海东抓走的噩耗传来……凭着妖精和柑菜的帮助，苍和虚弱的由理救出了学生们；而海东的怪异言行，让学生们怀疑在海神接连发生的恐怖活动是府狱的自导自演。急于求成的由理抢先一步调查反落到海东手里成了人质，前去救援的苍虽一度陷入苦战，但是手里掌握着“妖精”这张海东看不见的王牌，苍还是用计谋战胜了海东。但战斗并没有结束——远处势如破竹杀来的大批军队让海东陷入恐慌，若不是苍的义父威尔海姆率领训练有素的佣兵部队战狼反攻应战，后果不堪设想。











海东见到神秘军队时魂飞魄散的反应足以证明其非府狱军，他和府狱军伪装成扰乱海神安宁的恐怖分子，似乎是为了隐藏更大的黑幕。可惜只是忠实执行任务的海东对内幕一无所知。就在此时，凪接到了来自府狱集团会长的见面邀请。明知凶多吉少，凪依然决意前往府狱市，并雇苍做自己的护卫。一直只是乌合之众的茉绪和学生们也被提拔为凪的护卫队，接受了苍和由理的专业训练。临近出发，柑菜告诉苍当初委托他调查学生们的加藤和海神生物部门盯上了凪，出发去府狱当日凪和苍一行又遭到威尔海姆的阻挠。幸好有柑菜和芙蕾雅在虚拟战斗中的助力和月咏在现实世界中的接应，漫长的苦战后苍等人总算夺回了出航船只的管理权。然而就在出发前，一时疏忽的苍被加藤注射了不明物质……















船上，芙蕾雅称自己来到海神是为了追踪“亡灵”，苍等人在海东一起看到的可能就是传说中的“亡灵军团”。她还提醒苍不要过度信任威尔海姆，就她所知，有亡灵出没传闻的地方总有战狼的身影。到达府狱市，苍突然感觉身体不适，再次醒来已经是在府狱的医院病床上，身边的由理正在给自己输血……柑菜告诉苍，加藤给他注射的是专门破坏人造人脏器的纳米物质，而由理的体液中含有抑制物质作用的成分，因此输血能缓解他的症状。苍对物质有反应，也就说明他是人造人，不愿相信的苍决定回到自己位于府狱市边境的故乡丘埜村一探究竟。

不眠不休赶到的故乡和自己印象中的样子大相径庭，苍还在这里找到了已经废弃的人造人的培育设施——这也是由理和柑菜“出生”和长大的地方。入侵设施，迎击他们的是与亡灵军团极其相似的机甲战士们。好不容易逃出生天（？）后三人又被府狱军包围，由理趁乱逃跑，苍和柑菜被府狱军监禁了起来。百无聊赖的囚徒时光，柑菜对苍讲起了自己和由理的过去：虽然从小两人就不和，但为了一起逃出设施她们联手行动，不料行动时设施遭到战狼部队血洗，只有她俩幸存下来逃了出去。

另一方面，凪同意了府狱高层请求——与府狱联手解决出现在海神的“亡灵军团”，一直被海神居民当做恐怖分子存在的苍和柑菜也被





释放。回程船上苍与由理再会，得知当年她从设施逃走后，成了威尔海姆为防止苍觉醒设施时代的记忆来监视他的眼线，苍也接受了自己是同一设施所造人造人的事实，和由理建立了更深的羁绊。只是，他身上还隐藏着更大的秘密……回到海神，苍和茉绪带学生们镇压了打算掀起暴动的内奸暮沼雄大。威尔海姆无奈地表示，要从根源解决亡灵军团只能破坏维持海神运作的中枢。三十年前府狱高层为了复活某人，和海神生物部门串通起来，派天本博士利用性能超群的海神中枢Baldr`Replica，秘密实行阿迦奢计划——对肉体毁灭只剩电子体的脱离者，先利用海神不受统合监控的纳米装配设备生产出其复制体“壳”，再将电子体转移到“壳”上来，实现真正的死者复生。然而实验未能成功，来历不明的亡灵军团暴走使事态失控，府狱只能对海神发动战争来掩盖真相。天本博士趁乱逃到府狱边境的人造人设施继续实验，在那里诞生的苍，正是为了复生某人所用的“壳”。虽然天本已经和设施一起灰飞烟灭，但当年他用来复苏死人的设备“轮回机关”依然留在甲华学园废铁广场的“战舰”里。

府海战争之谜大致解开，也到了一决胜负的时刻。加藤将凪的电子体绑架到轮回机关，赶往目的地途中苍和由理目睹了亡灵不断被击倒又复生的骇人场景。见到加藤时凪已经被关入轮回机关内，对峙过程中由理又不慎被加藤劫持。加藤以此要挟苍交出身体做回“壳”，是府狱高层军官岩永中将一枪打破了僵持状态，意识到三十年前的战争和府狱阴谋关联的他用尽力量打倒了加藤。自知已经无法和轮回机关分离的凪不惜成为陪葬品，坚持请求苍和由理尽快将这罪孽的根源破坏掉，两人也做好了同归于尽的准备按下炸弹起爆按钮，没想到千钧一发妖精救出了他们的电子体。事件的结局不算圆满，但苍、由理和柑菜确实在惨烈的战争中幸存了下来，更换脏器后苍也渐渐恢复了健康。失去中枢和凪的海神，未来令人堪忧，却亦因此成了一片不再会有人打扰的净土，对于渴望平静生活的苍和由理来说，也许正是理想的家园。

凪篇：Ragnarök

随着和凪相处的机会增多，苍发现被海神居民当作高岭之花仰慕的凪其实也是个有喜有怒的普通女孩。他还得知二十年前凪一家曾遭遇绑架，那起事件让凪失去了父母和还未出生的妹妹，凪也因脑部严重受损冷冻睡眠了近十年才苏醒。对府狱最近在脱离者区域新建的设施“野神疗养院”感兴趣的凪，请苍作为自己的护卫同行。然而在疗养院里两人看到被用于人体试验的脱离者，还找到了恐怖分子的真身是府狱军证据。府狱的阴谋败露后，威尔海姆的战狼军在民众的欢迎下来到了海神代替府狱军进行安保工作；另一方面府狱集团首领向凪提出了会面邀请，凪决意前往并雇佣苍做自己的“骑士”。

柑菜受凪所托入侵海神中枢Baldr・Replica调查二十年前的绑架事件，查出当时铃宫一家是被带到了甲华学园废铁广场深处的战舰内。柑菜、苍和凪三人在实地调查时被神秘部队袭击，月咏和芙蕾雅中尉也出现在战舰里并在击退敌对势力后试图决斗，幸好苍拦住两人使她们冷静了下来。他们在战舰中看到了甲华学装队牺牲的地方，芙蕾雅告诉苍，三十年前学装队就是在这里迎击不断涌现的亡灵军战死的，废铁广场堆积的废铁，其实是亡灵军战斗用电子体的残骸。战舰深处，月咏在被天本博士称为“轮回机关”的神秘装置前，恢复了作为绚夜歌的记忆——当年她的主公铃宫霄被关入轮回机关即将卷进更大的阴谋，她是听从霄的命令才不得已杀死霄的。这时当初委托苍调查学生的加藤和府狱集团会长的直属特种部队在轮回机关前现身，要将凪关进去继续进行“计划”，大量亡灵也聚集在轮回机关前发起攻击。乱战中众人在茉绪率领的学生们和战狼的帮助下逃离，芙蕾雅也从加藤手中救出了凪，但她却被加藤告知自己的肉体和电子体都早已死亡，是仅凭强烈意念存在于网络中的“亡灵”。知晓霄被杀真相的芙蕾雅了却了心中的执念，在大家的陪伴下安详地从故乡的虚拟空间中消失。

几次和亡灵军的战斗都没在网络上留下记录，再加上这次奇异的经历，令柑菜想起网络幽灵的传说——只有部分人能看见的网络幽灵，正如苍身边的妖精。但一开始只有苍和月咏能看到的妖精，如今除了坚信怪力乱神不存在的柑菜其他人都变得能看到了。柑菜还说明了轮回机关以及海神纳米装配工厂是天本和府狱用来复活死者设备的真相，月咏就是复活绚夜歌的产物。为了



铃宫凪

CV奏雨

身高：170CM
三围B：86 W：55 H：[illegible]

SUZUMIYA NAGI









从根本上解决问题，凪和苍以及学生们乘上了开往府狱的船。旅途中，苍数次梦到自己和凪为逃避海神追捕，私奔到一个平静的小村庄生活的情景。

踏上府狱的土地，苍、凪、由理和柑菜先结成小队前往苍的故乡丘埜村。尽管只是个边境小村，这里却立着府狱会长神免航一郎和夫人的雕像。听了凪的讲解，苍才知道这里是神免夫妇发









迹的地方。神免航一郎本是海神用纳米装配设备生产的战斗型人造人，妻子则和由理一样是爱玩型人造人，坠入爱河的两人为了追求幸福私奔至此并从这里开始一步步建立起府狱帝国，府狱敌视海神的原因也不言自明，只是丘埜村的模样和苍印象中的大相径庭，由理和柑菜带着苍和凪入侵了她们长大的人造人设施，在这里苍想起当年杀死自己青梅竹马的是义父——威尔海姆。

因为激活了警卫病毒并引发了设施内的亡灵骚动，几人行踪败露被府狱软禁。在府狱安排的宾馆里，苍和凪互诉爱意并发生了关系。令苍和学生们不快的是，在现实世界的府狱市里，民众好像都在无视凪……凪被府狱高层邀至府狱的网络都市“天之原”进行会面。府狱高层说明了何为阿迦奢计划。会长航一郎和加藤——他的代理人也现身会场，阐明苍和凪是阿迦奢计划中用来继承他和妻子“神免岬”灵魂所准备的“壳”，委托苍调查学生只是为了让苍接近凪、从而唤醒两人作为“壳”记忆的口实。至此，真相已经随着越来越多的线索清晰起来：航一郎的“壳”本应是铃宫霄，因为霄察觉到阴谋让绚夜歌杀死自己，才诞生了苍；苍的实体一直在培养槽中沉睡，他印象中故乡的模样只是虚拟空间的景象，而他的青梅竹马岬是继承了神免岬灵魂的电子体。同时，学生们已经将轮回机关所在的战舰从海神分离出来，发射到了天之原上空,海神总算彻底摆脱了亡灵军团的噩梦。但凪不断在梦中被岬







侵袭，即使被威尔海姆数次杀死，凭借对苍强烈的执念她总能再次现身，她执意要附在凪的肉体上和苍再次一起生活，但即使得到凪的肉体，她却也总是无法成功。

在学生们面前，威尔海姆坦白他的真身是统合军军官，隶属于调查未知知性电子体的秘密部队G4C。柑菜解释，人通过互相模仿和影响会使某些事物流行起来，这样流行起来的东西就叫做模因（meme）。AI根据人类对情报的认知构建网络，如果模因因大家的认同而变得足够强大，网络也可以无中生有。G4C就是为了防止模因的影响给虚拟世界带来伤害而出动的部队，和亡灵战斗不会留下记录也是为了防止大众恐慌导致亡灵进一步实体化。为了解开剩下的谜团，苍和威尔海姆在妖精的陪伴下前往航一郎的住处。传闻中，最初无比恩爱的神免夫妇在航一郎建立府狱后关系渐行渐远，最终落得离婚的破局，神免岬也在孤独中死去，这让航一郎懊悔不已，不择手段想恢复年轻时的样子并复活妻子，将失败的人生重新来过。岬现身于两人面前倾诉对航一郎的愤恨，威尔海姆自白他其实是航一郎和神免岬的独生子，加入G4C的初衷就是阻止越来越疯狂的岬。可当他们来到航一郎面前才发现，野心未竟的他早已成了一具干尸。狂气并未随着航一郎的死消散，他死后，所有疯狂的行动都是加藤借用他名义的独断，而“加藤”这具人造躯体的灵魂，来自本该死去的天本，现在，加藤还要用苍







和凪完成阿迦奢计划。为和凪融合，岬也释放亡灵控制了战舰，地狱门在天之原上空打开，被电子体亡灵吞噬的战舰化身网络中的冥界，岬正如北欧神话的冥界女神。

好不容易打败加藤，凪的叔叔打来电话，向苍吐露了海神最大的秘密：诱拐事件凪被救回后毫无复苏迹象，一直在铃宫家沉睡。某天突然出现凪的目击报告，随着“凪了醒过来”的情报流传开来，越来越多海神市民能看到凪，海神的模因给了凪实体。回想和凪相处中种种不自然的细节以及府狱市民对凪的反应，苍也只能接受凪没有实体这个残酷现实。海东这样劣迹斑斑的人被府狱重用，也只是因为出身海神的他能看到凪。苍还想起那时第一个称在现实中看到凪的人，正是刚被威尔海姆带到海神、在网络世界遇到凪钟情于她、迫切希望在现实中也能见到她的自己。

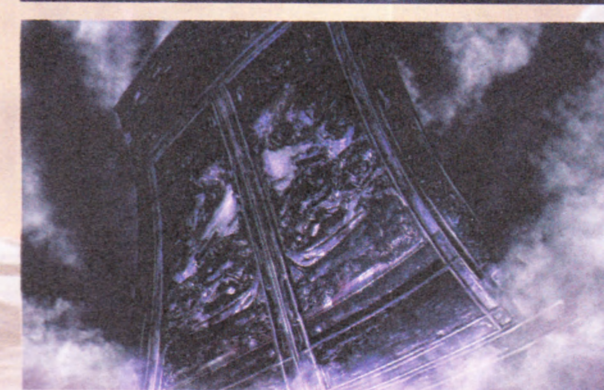
在妖精的引导下，一度被冥界的混沌吞噬了存在的苍重新确立起自我，并回溯了二十年前凪一家被绑架时的场景。当年，善良的神免岬不愿占据凪的身体，而轮回机关会侦测附近濒死的电子体并将其转移到机关内的实体上，于是她将电子体附在凪抱着的妖精玩偶身上——真正的神免岬，便是一直以来帮助苍的妖精。至于岬，则是凪母亲腹中胎儿濒死之际转移出来的电子体畸形的爱和病态的执念，源于她的精神是没有善恶观的胎儿。无法和凪融合，也因为她并非神免岬，即使如此岬还是不放弃对苍的怨念，她和轮回机关相融合变成怪物，和苍进行最终决战。温暖的光芒包围了苍，他身边不光有妖精形态的神免岬，还有兵装少女们——妖精化的甲华学装队队员。苍的勇气击败了岬的狂气，岬变回原本的新生儿形态，由妖精带她离开现世，回到彼端的世界。

没有实体的秘密被点破，构成凪的模因也就随之消退。模因影响网络运作的事件在世界各地仍常有发生，能看见未知存在的甲华学园学生们被威尔海姆邀请加入G4C，只有失去凪的苍陷入了深深的消沉，是月咏一语点醒怅然若失的他，凪的实体并没有死亡只是处于沉睡状态，于是苍以王子的一吻唤醒了沉睡几十年的公主——这是旧世代悲剧的结束，也是新时代故事的开始。

















看不见的真相 摸得着的好玩
Truth or enjoyable

熟悉gal的人必然会知道“戏画”这个品牌，而熟悉戏画的人一定会知道其作品非神即雷而且三分神七分雷的“特色”。不客气地说，丸户离开戏画后，其纯AVG作品几乎没有在剧本上出彩的，只有坚持AVG+ACT的TEAM BALDRHEAD（简称TBH）还剩点温度。99年BALDR系列的第一作『BALDRHEAD~武装金融外伝~』开创了SF风未来世界观、主角驾驶机器人的传统以及ACT+AVG的系统，并在第三作BALDR BULLET里基本确定了SF赛博朋克的剧情基调，本作中的海神智能中枢Baldr・Replica就是『BB』中掌管网络世界一切的人工智能之神——Baldr System的复制品。尽管『BB』的故事和系列之后的作



品相比要保守许多，但即使是用今天的眼光看依然相当前卫，游戏的诸多情节也依然可圈可点。之后『BALDR FORCE』可谓是戏画和TBH作品的一个巅峰，卑影ムラサキ出色的剧本让故事充实度和深度一下比前作高出了几个档次，和剧情完美结合、体验度十分爽快的ACT系统则为游戏锦上添花，光是多次复刻、多平台移植以及动画化，就足以证明其成功程度。『BF』也是系列中与BH联系最紧密的一作，由于科技发展水平接近，『BH』人物没入网络世界的方式与『BF』最相似，而『BF』中导致真女主水坂怜成为“电子体幽灵”的失败实验，在本作里由于府狱的技术进化成熟，人们将电子体与肉体分离成为“脱离者”已经成为常态。之后的『BALDR SKY DIVE1+2』也是一部值得强烈推荐的作品，它有着比『BF』更加宏大的故事和丰满的人物塑造，以及一如既往爽快好玩的ACT机战部分，相信很多玩家都体验过其优秀和它带来的感动。『BSD』时间线在『BF』和『BH』之后，『BH』和『BSD』最大的关联大概就是纳米工学技术了，本作里它可以用来制造食粮、生活用品甚至人造人，但技术还没有发达到『BSD』里的程度。叫好又叫座的『BALDR SKY』推出后，由戏画而非TBH出品、剧本也非卑影担当的『BSD』前传『BALDR SKY ZERO1』那糟糕的





质量却令人失望，甚至险些毁了BALDR系列的招牌。即使后来的『BSD2』质量尚可，坚持打完的玩家不少都认为最后打了个漂亮翻身仗的『BSZ2』，剧本完全不逊甚至好于『BSD2』，然而『BSZ1』不够流畅的叙述、慢热的节奏以及令人不适的伪3D战斗画面已经让太多冲着『BSD』来的玩家失望而归，『BSZ2』已经流失了相当数量的玩家，这也间接导致了新作『BH』关注度的低迷。

不过本作又回归了TBH和卑影的组合，事实证明，这样的组合能够成为游戏质量的保证。月咏线以毫不拖泥带水的节奏交代了世界观并抛下大量谜团吊人胃口，虽然感情描写又回到了『BF』时期的仓促，总体来说看着还是非常流畅的，一条线下来就能看出，可是故事主要背景在校园，但玩家们担心的情况并没有出现——身为佣兵的主人公苍为人善良但不像学生那样天真，故事里也基本没有什么校园生活的日常情节，『BALDR』还是大家熟悉的那个硬派SF游戏。接下来茉绪线沿着月咏线埋下的伏笔前进，发生的事件和月咏线大致相同，但对内幕的深入





程度有所增加。这条线的作用在于引出“脱离者”的存在，解开月咏和茉绪的身份之谜，曝出海神内鬼，同时为之后的阿迦奢计划埋下伏笔。此外，个人感觉茉绪线是本作感情描写最自然的一条，无论是茉绪和苍在一次次危机中孕育出的信赖和爱，还是红音这个人物历经沧桑依然善良的本性都很能打动人。由理线集中了诸多爆料，流程也与前两线有着较大差异。由理的真实身份，柑菜的存在，还有苍是人造人这个极具冲击力的事实都在这条线被抖出，可惜此线后半节奏有些失调，感情描写更是潦草地令人遗憾。由理一方面听从威尔海姆的指示、内心怀着巨大矛盾监视苍，另一方面又是深爱着苍、为了苍可以豁命战斗的可靠战友，这样的设定完全不逊色于『BSD』里的桐岛蕾——然而由理线基本只顾爆料，对由理纠结的内心活动以及两人感情着墨甚微，加上这条线爆出的真相在凪线里又被加了料悉数重复，结果就是无论这条线还是由理这个角色，其存在感都只能用一个“惨”字形容。

真女主凪的路线是本作的压轴重头戏，其长度接近其他角色的两倍，所有谜团都在本线得到了漂亮的解答，临近结局还在一次又一次疯狂反转也是精髓所在。苍、威尔海姆、加藤、妖精、凪、岬……几乎每个角色都在用只有你想不到没有卑影编不出的奇妙内幕，解释着那句游戏宣传语——“Doubt a thing to see. Believe an invisible thing”（只可意会不可言传，请不



要计较语法）。只是凪线的感情戏依然充满了不自然的感觉，Good Ending更是将都合主义发挥到极致，沉睡多年让苍和海神居民黯然神伤以至于出现集体幻觉的凪，竟然用简单的一个吻给就唤醒了？首领小姐你其实只是不想起床不想工作吧？？相比之下，Normal Ending倒是更有些美感。在这个结局里凪的实体苏醒恢复了行动能力，苍却因为和轮回机关战斗的影响忘记了凪，两人在离开海神的船上再会，看不见的红线牵着苍与他最陌生又最熟悉的真爱，一起踏上了寻找记忆与自我的旅程。

『BH』的故事格局要比『BF』和『BSD』小，它只是两个企业和一个小岛上发生的故事，上升不到全世界整个人类的命运的高度，即使如此，卑影几乎不废话的充实剧本单从阅读体验上就非常好，加上完整的伏线回收和较为缜密的逻辑关系，『BH』足以堪称今年乃至近几年最优秀的作品之一。比较遗憾的是，『BH』并没有像『BF』和『BSD』那样通过男主辗转于不同势力之间，以不同的角度一步步接近真相。主角苍一直跟学生们站在同一阵营，虽然由理线开始舞台发生了一定变化，但比起诸前作还是显得单调了不少。不变的角度带来的另一后果是内容重复太多，正如上文也提到过的，打完凪线再看由理线几乎可以说毫无价值只是凑数……

对“模因（meme）”的讨论是穿插在游戏中的一条暗线，也是故事的中心内容。模因目前比较公认的定义是——一个想法，行为或风格从一个人到另一个人的文化传播过程，此词是于1976年由英国著名演化生物学家、动物行为学家理查·道金斯在『自私的基因』一书中所创造，将文化传承的过程，以生物学中的演化规则来作类比。模因类似作为遗传因子的基因，为文化的繁衍因子，也经由复制（模仿）、变异与选择的过程而演化。举例而言，某个人类大脑中的观念（模因），经由模仿或是学习复制到不同人的大脑中。而经过复制的观念并不会与原来观念完全相同，因此产生变异。这些相似但是有所不同的观念，则在散布时互相竞争，因此出现类似天择的现象。模因包含甚广，包括宗教、谣言、新闻、知识、观念、习惯、习俗甚至口号、谚语、用语、用字、笑话。在游戏里，相信亡灵或者凪实体存在的模因就是通过海神居民互相模仿复制，在观念竞争中战胜了“亡灵/凪实体不存在”的情报，从而复制到了越来越多人的大脑里。现实生活中，随着现在人们生活和网络越来越紧密，模因对我们生活的影响也越来越强，模因最典型的例子是宗教，拿ACG圈子里比较火的sad frog、真夏夜的O梦、杰哥不要（……）来说也都算是传播（竞争）力很强的模因，它们没有什么特殊的含义，却因为引人注意的“污”和十足的洗脑性像病毒一样迅速在网络上流传开来，而更加大众化的一些流行词语则从网络蔓延到现实中，继续复制到更多人的大脑里。至于模因对现实产生影响的例子，举例来说，某人气演员被夜边小报曝出丑闻闹得沸沸扬扬，即使最后因为证据不足或干脆被证明是造谣收场，人们对当事演员的认知还是会产生不好的变化，这就是相信造谣的模因在人群中复制传播造成的不良后果。模因是一种强大且难以控制的东西，卑影以此为切入点展开故事既有新鲜感也很有意义。当然玩游戏不是写作文，不是看见啥都得总结个中心思想深刻含义出来，但能给人思考空间、有思考价值总归是件好事，哪怕玩家不去多想，只是通过它知道了一点新知识，那也是好的。

▲绯之丘作品


▲菊池政治作品

『BSZ』心有余力不足的伪3D战斗画面饱受诟病，于是『BH』的战斗系统又回归了2D。

TBH着手从画面之外的方面创新——把武器收集改成“兵装少女collection”这个被吐槽像页游的系统。其实在之前的作品里，玩家收集武器的方式也是通过刷熟练度来解锁新武器的，只不过把武器改成了萌萌哒小姐姐们，再加上数值更加透明，游戏趣味性和玩家收集兵装（武器）的欲望明显提高了不少，这次的创新备受好评。临近结束卑影还从剧情层面上解释了一下兵装小姐姐的由来，让人不禁赞叹设定上的严谨（虽然很想问问为什么学装队成员都是妹子，红色娘子军吗？）。此外，『BALDR』系列近战武器远强于远距离热兵器的问题在『BH』里有所改善。一直以来远距离武器都是给不擅长ACT的玩家用来慢慢磨死对手的，近战格斗连击流才是强者的打法。虽然『BH』中近战武器依然是主流，但远距离武器性能增强了不少，游戏还设计了更适合远距离打法的boss，算是对两者间的平衡性进行了调整。





关于『BH』发售前关注度低迷的问题，充满违和感的原画肯定要背锅。武断点说，几个长着废萌脸还不好看的妹子穿着校服的样子确实太不BALDR了。“不是菊池脸非BALDR”的说法虽然偏激，但也不无道理。从『BALDR FORCE』开始，菊池政治的名字就和『BALDR』系列的画风紧紧联系着在了一起，菊池的画风可能说不上多么唯美，但他笔下充满锐利感的帅气人物和风格独特的服装设计，确实与『BALDR』系列赛博朋克的世界观有着极高的契合度，在业界千篇一律的萌系画风中也散发着独特的存在感。前些年随着菊池负责插画的轻小说动画化，菊池的画也在非gal玩家中得到了不错的评价；然而从『BSD1』到『BSD2』仅仅半年多的时间里，



画风就像热胀冷缩一样从十头身的比例一下缩成五、六头身，『BSD2』因此有了“幼女战线”的戏称。之后菊池的画风也是在long long a girl和幼女间摇摆不定，如果去看一下作为特典兵装在『BH』出场的桐岛蕾，就会明白即使『BH』启用菊池做画师，他也不是当年那个菊池了……至于本作的画师緋ノ丘シュウジ，其主流萌系画风确实是不符合『BALDR』系列的风格，他本次的发挥也很难说好，由理这个在剧情上作用就不大的女主因为路人般的人设被彻底边缘化，倒是柑菜更有主角相一点；第一女主角凪和关键角色岬五官走形到了离奇的地步，诡异的斗眼分分钟让人出戏……不过原画的低水平恐怕不能全怪他，看过他P站的作品和漫画就会发现緋ノ丘的画风和画功都不差，上色过于简陋也是原画水平低劣的重要原因。这点不知戏画是对『BH』过于有自信于是不在原画上下本钱，还是完全没自信索性就不多做投资，相比戏画这几年集中精力搞的『キス』系列，和今年山寨大春物的新作『甘えかたは彼女なりに。』那精美的原画，『BH』甚至比不上一些小作坊同人游戏的上色让亲妈后妈待遇差距一目了然。

『BALDR』系列之所以如此成功，深入人心的主题歌功不可没。『Face of Fact』、『沈默の空』、『jihad』这些经典曲目中凝聚了无数玩家的激情和感动，它们在游戏的关键战斗中适时响起往往能将热血的气氛烘托到顶点。即使五年十年过去，这些歌曲依然享有极高人气，完全不因时光流逝而被遗忘。本作OP『Sign of suspicion』由KOTOKO×高瀬一矢这个老牌组合负责，然而比起系列实在是逊色太多，在游戏关键战斗中使用它也完全不燃。K姐的演唱还是一如既往强劲有力，问题就在高濑胖子作的曲太敷衍，听过东京暗鸦OP『X-encounter』会发现这两首歌几乎一样……此外不知该说神月社宝刀已老还是戏画方面有特殊指示，OP动画的剪辑远不如系列其他作品精彩，节奏温吞特效简陋，倒是ED无论歌曲还是动画都更燃一些。好在BGM方面维持了系列一贯的高质量，数量虽然不多但可以说首首动听，更重要的是切合游戏气氛。

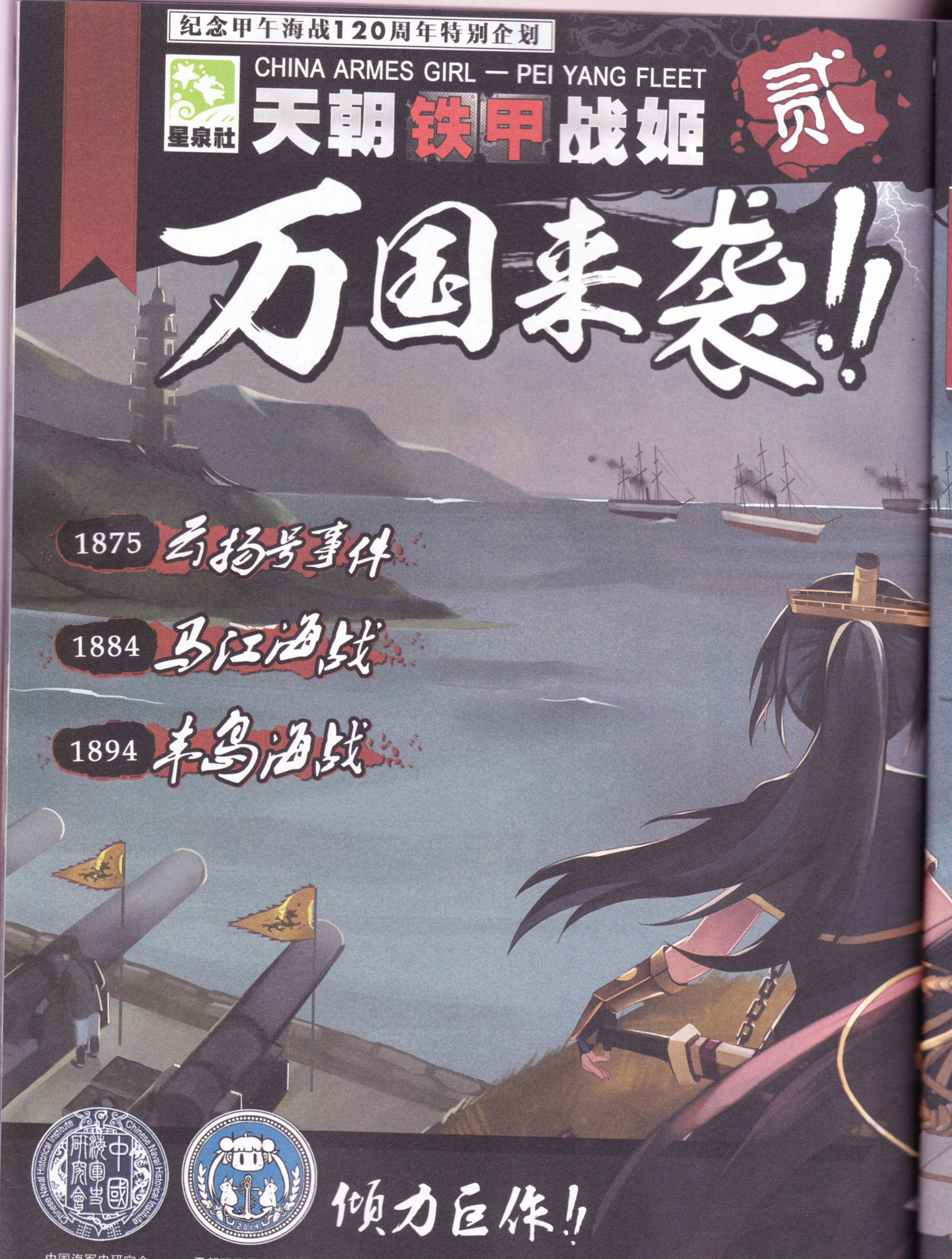
不仅是新作『BALDR HEART』，其实卑影负责的每一作『BALDR』都值得写长文推荐给gal爱好者们，尤其厌倦了冗长白开水校园日常题材的朋友们。由于文章篇幅有限，不得已省略了一些对伏线的描述，感兴趣的话还是推荐亲自去体验。对从未接触过本系列的人，『BH』是非常适合入门的一作；已经打过其他几作的话，也请务必不要看尴尬的画风和带有欺诈性质的“校园题材”就直接否定本作，『BH』决不是一部会让您失望的作品。▲




以μ's成员们靓丽可爱的倩影为主题，
充分展现出少女们的上半身
LOVELIVE 倩影
出本主题：
上半身福利绘本
主催：不死烟
贩售日期：
12月3日上海CP19首发
价格：80（套装不单卖）
MAY-DREAM
画师名单
fiodo/白祈QSR
废人/sola7764
艾蜀/Kalian
6音/木木木木君
腿毛崩二粟/小忍.pr
Starry6F/小吃
Bee三倍速★
老司机（DR.W）/猫柚柚
atorosu/青年君
和茶/水蟑螂
厕所董事长/萱框框
黑糖MiMi/正体
♣3/Gkun/银Silver
RFF/某D
通贩链接
在μ's最后活跃的这一年里，
划下时代的浓厚一笔！



時雨
官方微博 @TsuBaKi_Official
东方同人音乐CD
Illustration:KiTA
Vocal:Napoleon /流月Ryutsuki
/YonderVoice_瑶山百霊
Arrange&Compose:
Panda_Wang_泽
Lyric：Napoleon
Recording:泥棒
Photo&Accessory:Uhimaru
Special thx:翠葉木
En-Sof
TsuBaKi



纪念甲午海战120周年特别企划
星泉社
CHINA ARMES GIRL — PEI YANG FLEET
天朝铁甲战姬
贰
万国来袭!!
1875 云扬号事件
1884 马江海战
1894 丰岛海战
Chinese Naval Historical Institute
倾力巨作!!

SAMPLE

萌氏防务系列

——即将回归

现已
制作开始，
敬请期待。

FATE系列
首款官方手游
FATE/GRAND ORDER

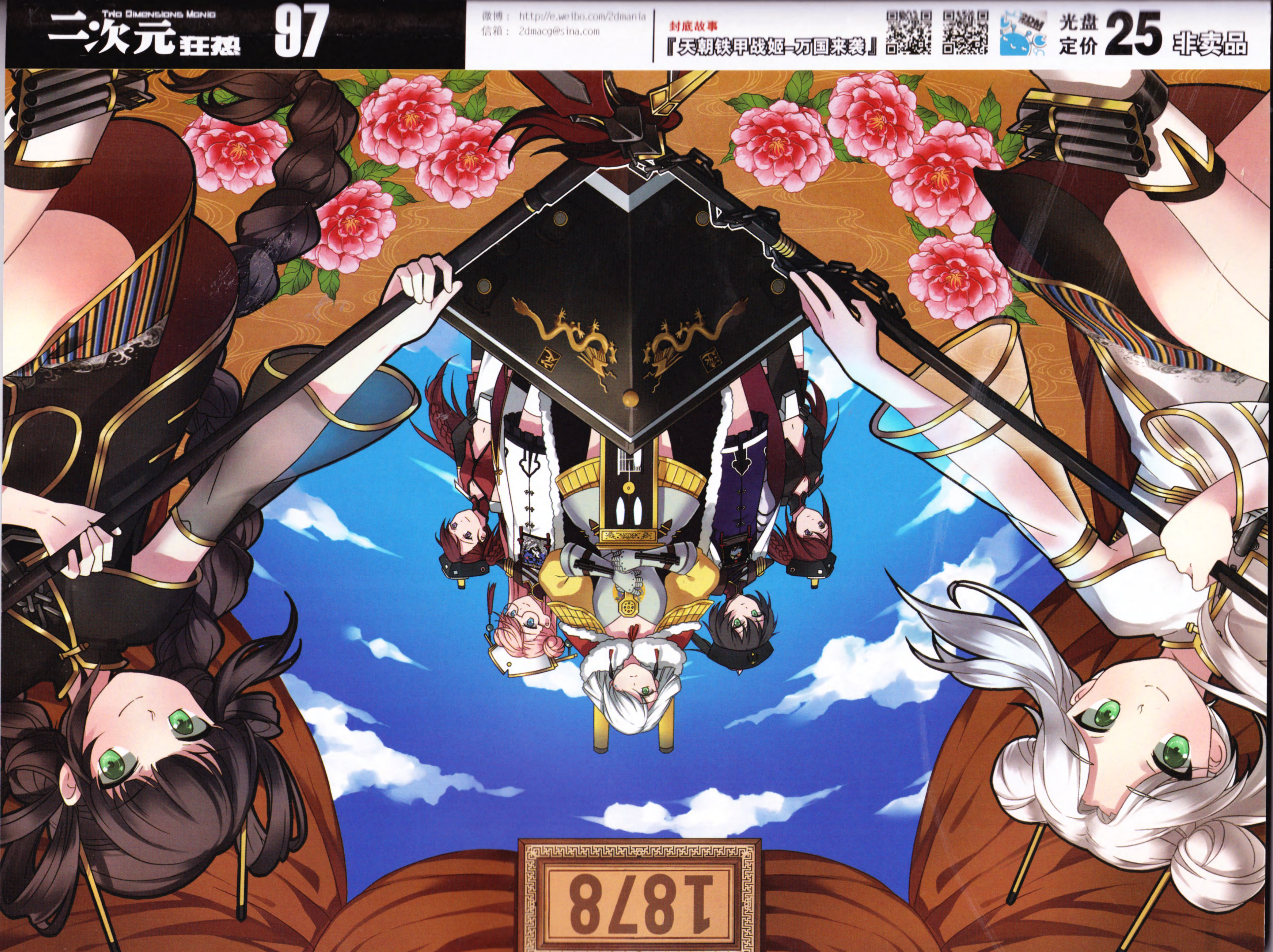
详细

设计、设定、背景

尽在此刊

73位英灵，73个宝具，
数百种技能
（数据截至2015年底）





二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
97
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：2dmacg@sina.com
封底故事
『天朝铁甲战姬—万国来袭』
光盘
定价
25
非卖品
1878